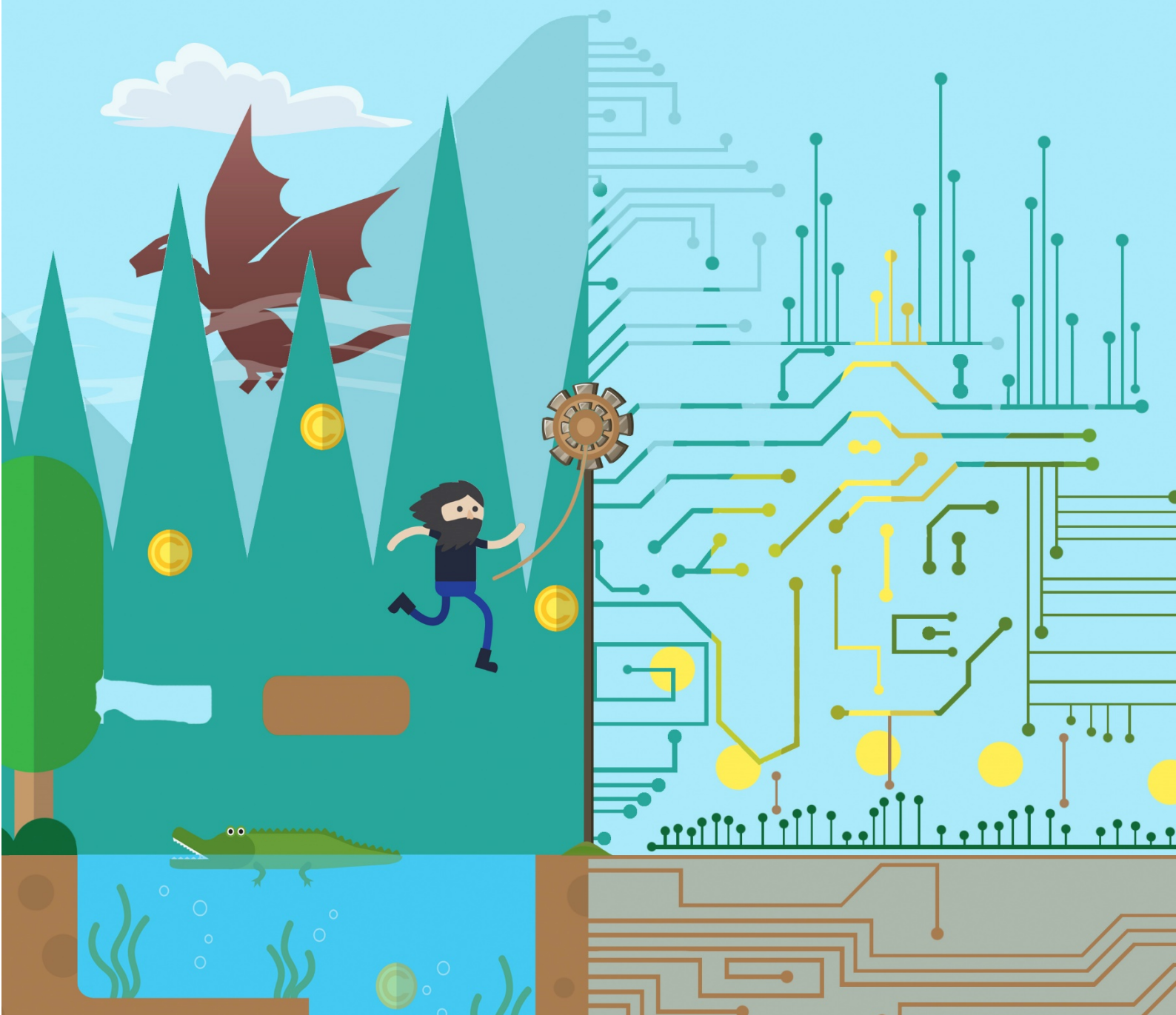


GIT

JOGOS DE VIDEO GAME EM UMA PERSPECTIVA TERRITORIAL: Territórios virtuais e multiterritorialidades



**UNIVERSIDADE VALE DO RIO DOCE – UNIVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM GESTÃO INTEGRADA
DO TERRITÓRIO**

ELTON FREDERICO BINDA DE CASTRO

**JOGOS DE VIDEOGAME EM UMA PERSPECTIVA TERRITORIAL:
Territórios virtuais e multiterritorialidades**

GOVERNADOR VALADARES – MG

2018

ELTON FREDERICO BINDA DE CASTRO

**JOGOS DE VIDEOGAME EM UMA PERSPECTIVA TERRITORIAL: Territórios
virtuais e multiterritorialidades**

Dissertação para avaliação da banca de defesa
do Programa de Mestrado em Gestão Integrada
do Território, da Universidade Vale do Rio
Doce.

Orientadora Prof.^a Dra. Patrícia Falco Genovez

GOVERNADOR VALADARES – MG

2018

Ficha Catalográfica - Biblioteca Dr. Geraldo Vianna Cruz (UNIVALE)

794.8
C355j

Castro, Elton Frederico Binda de.

Jogos de videogame em uma perspectiva territorial
[manuscrito] : territórios virtuais e multiterritorialidades /

Elton Frederico Binda de Castro. – 2018.

179 f. : il. color. ; 29,5 cm.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Vale do Rio Doce,
Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Gestão
Integrada do Território – GIT, 2018.

Orientadora : Prof^a. Dr^a. Patrícia Falco Genovez.

1. Território virtual. 2. Ciberespaço. 3. Videogame. 4. The
Witcher. 5. Design de jogos. I. Genovez, Patrícia Falco. II.
Título.

ELTON FREDERICO BINDA DE CASTRO

**JOGOS DE VIDEOGAME EM UMA PERSPECTIVA TERRITORIAL: Territórios
virtuais e multiterritorialidades**

Dissertação para obtenção do Título de Mestre
em Gestão Integrada do Território apresentada
ao Programa de Mestrado do Núcleo de Estudos
Históricos e Territoriais da Universidade Vale
do Rio Doce.

Governador Valadares, _____ de março 2018

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Patrícia Falco Genovez (Orientadora)
Universidade Vale do Rio Doce

Prof.^o Dr. José Luiz Cazarotto (Convidado)
Anthropos Internacional/ Royal Anthropological Institute

Prof.^a Dra. Cristiane Mendes Netto
Universidade Vale do Rio Doce

A meu avô, exemplo de humildade e honestidade.
Toda sua vida, que continua sendo dedicada a família,
serve de inspiração para mim.

AGRADECIMENTO

Gratidão, no dicionário, característica ou particularidade de quem é grato. Ação de reconhecer ou prestar reconhecimento (a alguém) por uma ação e/ou benefício recebido; agradecimento: recebeu provas de gratidão.

Palavra nenhuma resume de melhor forma os últimos dois anos da minha vida.

Gratidão, a Deus e ao universo por ter me levado a trilhar este caminho;

Gratidão, aos professores do programa de mestrado Gestão Integrada do Território, cada um com suas particularidades que me guiaram ao longo da jornada, e todo corpo de funcionários que nunca mediram esforços para ajudar no que fosse preciso, em especial a Beth e Nathalia;

Gratidão, ao meu primeiro orientador, no início, professor Dr. José Luiz Cazarotto, que não só incentivou, como também embarcou nas viagens sobre o trabalho. Obrigado por todas as conversas enriquecedoras que tivemos durante o tempo de orientação;

Gratidão, a minha orientadora, professora Dra. Patrícia Falco Genovez, que mesmo assumindo o trabalho na reta final e sendo fora da sua alçada teórica, não mediu esforços para compreender minhas ideias e me ajudar com cada detalhe até o último minuto;

Gratidão, aos meus amigos do “Aquele grupo” do whatsapp, parceiros de discussões ao longo dos dias, aos quais sempre recorri para sanar dúvidas. Nossos papos são sempre divertidos e “zueiros”, mas sempre enriquecedores.

Gratidão, a minha família, que sempre serviu como base, refúgio e esconderijo de toda essa loucura, principalmente minha mãe, que nunca mediu esforços para que eu alcançasse os objetivos que eu me propus a conquistar na vida, mais uma vitória nossa;

Gratidão, aos colegas de turma. Como disse a todos em nosso último dia juntos em sala de aula, foi mais fácil suportar tudo com o grupo que criamos;

Gratidão, às amizades especiais, que levo comigo pela vida toda: Sheyla, por me mostrar, lá no começo, que eu era capaz de chegar ao final e não me deixar desistir; Alberto, por todas as discussões, troca de informações e ajudas mútuas ao longo do percurso; Mariana e Tereza, por todas as conversas e brincadeiras que fizeram com as aulas fossem bem mais leves.

Gratidão especial à Vanessa, por toda a força, carinho, parceria, incentivo e principalmente pelo companheirismo que fizeram enfim perceber o real sentido de uma amizade que está junto em todos os passos, obrigado por toda dedicação e horas de estudo em conjunto

que fizeram com o que o resultado fosse possível, tem muito de você espalhado ao longo dessas 178 páginas.

E por fim, em meio a tanta confusão, gratidão, aos presentes que a vida me deu neste tempo, que fizeram com que fosse possível voltar a enxergar a vida colorida novamente.

RESUMO

A espantosa evolução tecnológica e gráfica dos jogos de videogame, que maravilham pessoas por todo mundo, faz com que pesquisadores voltem seu olhar para buscar compreender como os jogos conseguem capturar a atenção por horas e horas na sociedade pós-moderna. Uma grande parcela desta capacidade de prender a atenção dos usuários por tanto tempo, advém dos universos virtuais que são cada vez mais ricos em detalhes e geram mundos gigantescos com suas próprias raças, crenças, culturas e simbolismos. O ciberespaço que recebe toda essa carga simbólica da vida ao que propusemos chamar de Território Virtual, que pode ser vivenciado pelos jogadores de videogame em cada novo jogo jogado. O objetivo desta dissertação foi compreender como o ciberespaço repleto destes territórios simbólicos criados ou recriados para jogos de videogame dão vida a estes Territórios Virtuais e quais os conceitos são de fato importantes para que a experiência de quem os vivencia seja a mais imersiva possível, fazendo que ocorra uma projeção identitária. Para tal, foi proposto o conceito Território Virtual a partir da revisão bibliográfica e da análise metodológica de Jesse Schell (Tetrade Elementar). Esses elementos proporcionaram um salto teórico-metodológico: a propositura de uma Pêntade Territorial de Jogos, que nos permitiu analisar jogos a partir de uma perspectiva territorial. Como exemplificação da existência de Territórios Virtuais em jogos de videogame, foi realizado a análise do jogo *The Witcher Wild Hunt*, identificado como um jogo rico em territórios simbólicos e expressões identitárias. Conclui-se que os territórios simbólicos e as expressões identitárias em jogos de videogame, fazem com que o processo de imersão, fortalecidos pelos sentimentos de empatia e imaginação inerentes ao ser humano, consolidam o envolvimento de pertença do jogador quando projetado no avatar, que foi inserido no novo universo. Desta maneira, se torna possível, que a cada novo jogo, o jogador passe por um processo de multiterritorialização, na vivência de múltiplos territórios de forma simultânea.

Palavras chave: Território, Videogame, Design de jogos, Multiterritorialidade, *The Witcher*

ABSTRACT

The astounding technological and graphical evolution of the videogame games, which marvel people around the world, makes researchers around the world turn their gaze in the search of understand how the games can capture attention for hours and hours in postmodern society. A large portion of this ability to hold users' attention for so long, comes from virtual universes that are increasingly rich in detail and spawn gigantic worlds with their own races, beliefs, cultures, and symbolisms. The cyberspace that receives all this symbolic load of life to what we propose to call Virtual Territory, that can be experienced by the videogame players in each new game played. The purpose of this dissertation was to understand how the cyberspace full with these symbolic territories created or recreated for videogame games give life to these Virtual Territories and which concepts are in fact important for the experience of those who plays be as immersive as possible, making the occurrence of an identity projection. For this, the concept of Virtual Territory was proposed based on the bibliographic review and the methodological analysis of Jesse Schell (Elementary Tetrade). These elements provided a theoretical and methodological leap: the introduction of a Territorial Games Pence, which allowed us to analyze games from a territorial perspective. As an example of the existence of Virtual Territories in videogame games, was realized an analysis of the game The Witcher Wild Hunt, identified as a game rich in symbolic territories and expressions of identity. It is concluded that the symbolic territories and the identity expressions in videogame games, make the immersion process, strengthened by the feelings of empathy and imagination inherent to the human being, increases the player's sense of belonging when projected on the avatar, which was inserted in the new universe. In this way, it becomes possible, that with each new game, the player undergoes a process of multiterritorialization, in the experience of multiple territories simultaneously.

Keywords: Territory, Videogame, Game design, Multiterritoriality, The Witcher

A viagem de descobrimento não consiste em
buscar novas paisagens, mas em ter novos olhos.

Marcel Proust

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Na imagem, o gameplay de Breakout, jogo que tanto fascinou Sudnow.	177
Figura 2- As diferenças herdadas por Alice no país das maravilhas na conversão das mídias	177
Figura 3- A heroína dos jogos de videogame Lara Croft nos primórdios, com o avatar todo produzido com baixa quantidade de polígonos, o que dá a sensação de forma “quadrada” ao personagem.....	177
Figura 4- O vasto universo de Horizon Zero Dawn	56
Figura 5- Uma das cenas mais cultuadas por críticos especializados do jogo The Last of Us.	57
Figura 6 - A interface de Tetris, em seu lançamento.....	57
Figura 7 - League Of Legends é um mmmorpg, sucesso mundial que ajudou a elevar o status dos videogames a um esporte virtual. Sua interface virtual é bem elaborada, contando com vários elementos.	178
Figura 8 – Seis etapas descritas por SCHELL (2011) do mapeamento da interface de jogos .	60
Figura 9 - A representação do jogo em camadas por Weiller (2015).....	75
Figura 10 - Em Watch Dogs 2, o jogador se projeta em Marcus Holloway, um hacker que quer libertar a baía de São Francisco do controle da tecnologia.	178
Figura 11 – O jogo Heavy Rain.....	77
Figura 12 - Na ordem da imagem: Shadow OF Colossus, ICO e Super Metroid.	179
Figura 13 - A representação da Tetrade Elementar de Jesse Schell	80
Figura 14 - Mapa navegável de Dragon Age Inquisition.	85
Figura 15 - O gameplay de Forza Horizon 3.....	87
Figura 16 – Interface outgame de escolha de modo de jogo de Call Of Duty Modern Warfare 2.	90
Figura 17 – O jogo Just Dance.	91
Figura 18 – Na imagem o personagem principal de Metal Gear Solid.	179
Figura 19 – Imagem promocional de Beyond Two Souls.....	179
Figura 20 – As diferentes visões de Beyond: Two Souls.....	98
Figura 21 - Michael De Santa.....	100
Figura 21 - Franklin Clinton.....	100
Figura 21 - Trevor Philips	100
Figura 24- Assassin's Creed 2 e Assassins Cree'd Origins.....	102
Figura 25 - O gameplay de Bioshock Infinity e a cidade flutuante de Columbia.	104

Figura 26 - A representação gráfica da Pêntade Territorial de Jogos.....	105
Figura 27 - Pac-Man é o primeiro avatar a ganhar o mundo fora os videogames.....	107
Figura 28 – Representação de um jogo em primeira pessoa e um em terceira pessoa.	109
Figura 29 - A evolução de gráficos do avatar de Mario.	110
Figura 30 - Mario e a trupe de Avatares que podem ser controlados em jogos da franquia. .	110
Figura 31 - Representação visual do elemento de análise da projeção.	120
Figura 32 - O bruxo Geralt de Rivia.....	123
Figura 33 - Representação das raças de The Witcher Wild Hunt.....	125
Figura 34 - Na sequência: Ciri, Yennefer, Tris, Dandelion, Zoltan e Vesemir.....	125
Figura 35 - Afogador, Harpia e o Grifo.....	126
Figura 36 – Capa e gameplay do primeiro jogo da franquia.	127
Figura 37 – Capa e gameplay do segundo jogo da franquia.....	128
Figura 38 – Capa e gameplay do terceiro jogo da franquia.....	129
Figura 39 - Os dois modelos de edição física de The Witcher Wild Hunt.	131
Figura 40 – As instruções iniciais recebidas através da interface virtual do jogo.....	133
Figura 41 – O tutorial de movimentação avançada.	134
Figura 42 – Tutorial de combate e uso de magia arcana	134
Figura 43 – O preconceito que os bruxos são tratados por onde passam.	136
Figura 44 – Representação do momento que o avatar vai ao barbeiro.....	136
Figura 45 - O quadro de avisos encontrado nos vilarejos.	137
Figura 46 – A retomada do território por seus antigos moradores.	138
Figura 47 - Geralt e sua relação com o barbeiro salvo por ele.	138
Figura 48 – Os cultos ao Deus do Fogo Eterno.....	139
Figura 49 – o culto ao fogo sagrado na praça principal de Novigrad.....	140
Figura 50 – As comunidades criadas por anões e elfos e o sentimento de pertencimento.....	141
Figura 51 – O encontro de Geralt com bandoleiros.....	141
Figura 52 – A reconstrução da estátua Lebioda pelo jogador.	142
Figura 53 - Mapa dos reinos do norte visualizado pelo jogador	144
Figura 54 - Quando seleciona um dos reinos, o jogador passa a visualizar o seu mapa.	144
Figura 55 – A representação do mapa em lugares cobertos.	145
Figura 56 - Representação gráfica do espaço aninhado presente em The Wicther Wild Hunt.	145
Figura 57 - Interface virtual de The Witcher Wild Hunt.....	146
Figura 58 – As mudanças da interface virtual.	147
Figura 59 – Representação do estado modo de combate do avatar.	148

Figura 60 - Gerenciamento dos pontos de experiência.....	149
Figura 61 - Gerenciamento de objetos comestíveis.....	150
Figura 62 - Gerenciamento de poções e de ingredientes de criação de poções.....	150
Figura 63 - Gerenciamento e criação de armas e armaduras.....	150
Figura 64 – A interação de Geralt com os transeuntes.....	151
Figura 65 – A representação de quando Geralt encontra um transeunte com alguma tarefa.	152
Figura 66 - Gerenciamento de livros, cartas e bilhetes encontrados pelo Reinos do Norte...	153
Figura 67 – A história dos personagens e as características dos monstros.....	153
Figura 68 - O jogador pode realizar a ação de meditar, o que faz com que o tempo avance.	154
Figura 69 - Interface virtual onde o jogador pode acessar as ações do jogo.	154
Figura 70 - Interface de objetivos a realizar e realizados.....	156
Figura 71 - As regras escritas de The Witcher Wild Hunt.	157
Figura 72 – Ação desenvolvida através do feedback dos jogadores.	158
Figura 73 – Diálogos com alteração sutil na narrativa.	159
Figura 74 – Decisões que modificam o curso da narrativa de forma decisiva.	160
Figura 75 – A negociação de contratos com um transeunte.....	161
Figura 76 – Vídeo de apresentação inicial do jogo.	164
Figura 77 – Sequência de vídeo que localiza o jogador no ponto inicial do jogo.....	165
Figura 78 – A vista área da cidade de Novigrad e o clima gélido das Ilhas Skellige.....	167
Figura 79 – Artes conceituais de The Witcher Wild Hunt.	167

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	NÍVEL 1: A GEOGRAFIA CULTURAL E SUA INTERFACE COM A CIBERCULTURA 21	
2.1	A GEOGRAFIA CULTURAL E A CIBERCULTURA: CONTEXTOS INTERCRUZADOS	21
2.2	ITENS MÁGICOS: TERRITÓRIO, TERRITORIALIDADE, MULTITERRITORIALIDADE E IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE	28
2.3	O MAPA: A PÓS-MODERNIDADE CIBERCULTURAL E OS JOGOS	38
2.4	BÔNUS: CARACTERIZAÇÃO DOS GAMES.....	51
2.5	ITENS ESPECIAIS: INTERFACE, INTERATIVIDADE E IMERSÃO - NOVAS EXPERIÊNCIAS, NOVAS IDENTIDADE E NOVOS TERRITÓRIOS NOS GAMES .	53
3	NÍVEL 2: DO TERRITÓRIO CULTURAL AO TERRITÓRIO VIRTUAL: A CRIAÇÃO DE JOGOS DE VIDEOGAME À LUZ DA PERSPECTIVA TERRITORIAL.....	68
3.1	O MAGO: O GAME DESIGN	68
3.2	AS FERRAMENTAS: ELEMENTOS BÁSICOS DA CRIAÇÃO DE UM GAME, A TÉTRADE DE SCHELL.....	74
3.2.1	A TÉTRADE ELEMENTAR DE JESSE SCHELL.....	80
3.2.2	NARRATIVA	93
3.2.3	ESTÉTICA	95
3.2.4	TECNOLOGIA	96
3.3	EM BUSCA DA ENGRENAGEM: O TERRITÓRIO CULTURAL E O TERRITÓRIO FUNCIONAL: ELEMENTOS PARA ABORDAGEM DO CIBERESPAÇO NOS GAMES 97	
3.4	A ENGRENAGEM: DO CIBERESPAÇO AO TERRITÓRIO VIRTUAL E A MULTITERRITORIALIDADE: PROPOSITURA DE UMA PÊNTADE	105
4	NÍVEL 3: TERRITÓRIOS VIRTUAIS E MULTITERRITORIALIDADE NO GAME THE WITCHER WILD HUNT	121
4.1	A ORIGEM DE THE WITCHER	121

4.2 O UNIVERSO THE WITCHER.....	122
4.3 OS JOGOS DA FRANQUIA THE WITCHER.....	126
4.3.1 THE WITCHER: O PRIMEIRO JOGO DA FRANQUIA.....	126
4.3.2 THE WITCHER 2: OS ASSASSINOS DO REI.....	127
4.3.3 THE WITCHER WILD HUNT	128
4.4 O ARTEFATO: A PÊNTADE TERRITORIAL EM THE WITCHER WILD HUNT.....	130
4.4.1 PROJEÇÃO	130
4.4.2 A MECANICA DE THE WITCHER WILD HUNT	143
4.4.3 A NARRATIVA DE THE WITCHER WILD HUNT	163
4.4.4 A ESTÉTICA DE THE WITCHER WILD HUNT	166
4.4.5 A TECNOLOGIA DE THE WITCHER WILD HUNT	168
5 CONCLUSÃO.....	170
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	173
7 ANEXOS	177
8 ANEXO B.....	180

1 INTRODUÇÃO

De acordo com uma pesquisa realizada pelo site *Super Data Research*¹, em 2016, o faturamento do mercado mundial de jogos eletrônicos chegou aos U\$99,6 bilhões, um aumento de 8,5% se comparado ao ano de 2015. O mercado asiático, com 58% do crescimento, é o grande impulsionador desses números. Somente os consoles de mesa foram responsáveis por 29% das vendas, gerando U\$29 bilhões; um acréscimo de 4,5% se comparado a 2015. Segundo as projeções realizadas pela Newzoo, fornecedor líder de inteligência no mercado que abrange jogos globais, e-sports e mercados de telefonia móvel, o mercado de games pode chegar a faturar até U\$118,6 bilhões, em 2019. Especificamente na América Latina, que conta com 32,67% da sua população jogando em algum dispositivo, verificou-se um faturamento de U\$4.1 bilhões; ou seja, um crescimento de 20,1% se comparado ao ano de 2015. Vale ressaltar que na América Latina, o Brasil é líder em faturamento nesse mercado. No mundo, o Brasil é considerado o décimo segundo na lista dos maiores consumidores de jogos. Em 2017, a receita mundial dos jogos eletrônicos atingiu U\$108,4 bilhões. Para Nesteurik (2008) os jogos, na contemporaneidade, são um dos maiores e mais expressivos fenômenos, “Desde o final dos anos 1970 sua presença é cada vez mais constante no cotidiano de pessoas de todo o mundo, rompendo, muitas vezes, fronteiras geográficas, políticas, sociais, econômicas, étnicas, religiosas e de gênero” (Shell apud Nesteurik, 2008, p. 5).

Muitas são as notícias comumente divulgadas pelos veículos de mídia que apontam os jogos de videogame como os principais influenciadores da prática de atos ilícitos. A própria mídia, por vezes, ao se utilizar da palavra de especialistas da Psicologia, aponta tais atos como sendo o resultado da confusão entre o real e o virtual, gerada pelo uso de vídeos games. Podemos citar casos que repercutiram mundialmente, como o que ficou conhecido como “Massacre de Columbine”, onde dois jovens invadiram uma escola, no ano de 1999, e assassinaram doze alunos e um professor. As investigações sobre os dois atiradores, Eric Harris e Dylan Klebold, revelaram que ambos eram jogadores de vídeo game (Harris era membro de comunidades de criações de fases para FPS [*First Person Shooter*, nomenclatura dada aos jogos que usam um tipo principal de câmera que simula a visão do ser humano] como nos jogos *Doom* e *Quake*, que fizeram um sucesso estrondoso na época).

Este foi um dos mais significantes eventos no qual os videogames (entre outras coisas, como o estilo musical e filmes favoritos dos dois garotos) foram considerados desencadeadores de atos de violência no mundo real. A mídia, na época do massacre, noticiou que a relação dos

¹ A pesquisa está disponível em: <<http://www.superdataresearch.com>>. Acesso em: fev. 2018.

garotos com os jogos e demais produtos de entretenimento teve grande influência no planejamento e execução do massacre. Mais recentemente, no Brasil, em 2013, vivenciamos o caso que ficou conhecido como chacina da Brasilândia. As investigações policiais chegaram à conclusão que o jovem Marcelo Pesseghini de 13 anos, teria assassinado seu pai, Luis Marcelo Pesseghini, 40 anos, que era sargento da Rota (departamento especial da polícia de São Paulo), sua mãe Andreia Regina Bovo Pesseghini de 35 anos, que era cabo da 1º Companhia do 18º Batalhão da Polícia Militar de São Paulo, sua avó Benedita Oliveira Bovo de 65 anos, sua tia-avó Bernadete Oliveira da Silva e logo após teria se suicidado. Muitas são as dúvidas que rondam o acontecimento desde então.

A polícia concluiu que Marcelo teria assassinado os membros de sua família no domingo (05/08/2013) e na segunda-feira teria frequentado as aulas normalmente. Segundo a Polícia, ele teria ido à escola com o carro dos pais, abandonado o carro próximo a escola e após a aula, teria retornado de carona com o pai de um amigo para casa e, em seguida, se suicidado. A Polícia encontrou na mochila de Marcelo um revólver calibre 32 sem munição. Na época da chacina, uma parte da mídia deu como certa a influência dos jogos na vida do garoto e a influência que isso poderia ter sobre a sua atitude de cometer o crime. Alguns programas e reportagens chegaram a cravar que a relação do garoto com jogos de videogame era uma das causas principais que o impulsionaram a cometer o crime. Nas palavras do falecido jornalista Marcelo Rezende, podemos observar a ênfase que fora dada na ocasião:

“Mostra aqui, mostra aqui, esse era o jogo que ele brincava, Assassin’s Creed, nada mais é, o que que tá escrito aí, assassinos por convicção ou por crença, é um dos jogos mais em moda entre a garotada, é uma morte atrás da outra e já proibido em alguns lugares, eu pergunto a senhora doutora, ele pode ter saído pro mundo da ficção do nada?”. (Cidade alerta, programa de TV)

O trecho descrito acima, foi exibido no dia 06/08/2013 na Rede Record, no programa Cidade Alerta, onde Marcelo Rezende era o apresentador. No programa, ele questionou a psicóloga Elizabeth Monteiro se o jogo Assassin’s Creed² poderia, de alguma forma, ter influenciado o garoto a cometer o crime, fazendo ele sair do mundo real para um mundo

² A franquia Assassin’s Creed, que é produzido pela produtora de jogos francesa de apelo mundial Ubisoft, é uma das mais famosas no mundo dos videogames, desde que foi lançada no ano de 2007 já conta com 9 títulos para videogames, esse número poderia ser ainda maior se incluíssemos nesta contagem jogos para celulares e outros dispositivos bem como livros, histórias em quadrinhos, televisão e filme. A premissa central dos jogos Assassin's Creed envolve-se a partir da rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos e os Templários. As histórias dos jogos mostram como essa rivalidade poderia ter influenciado em períodos históricos reais, como a revolução francesa, americana e inglesa. A história da franquia está disponível no site de sua produtora em: <<http://www.ubisoft.com/pt-br>>. Acesso em: fev. 2018.

chamado por ele de “mundo de ficção”, o que foi confirmado pela psicóloga como sendo possível dependendo da vulnerabilidade da criança ou do adolescente que podem ser influenciados através da banalização da morte propiciado pelo jogo em questão. Mas a profissional ressalta que esse comportamento não é comum e que neste caso ele pode estar associado a outros problemas vivenciados pelo menor³. Em abril de 2017, realizamos a análise das matérias jornalísticas referentes a esse caso. Utilizamos dois portais online de jornais de grande circulação no país: Folha de São Paulo e Estadão, no período do dia 05 ao dia 16 de agosto de 2013, no intuito de cobrir as duas semanas pós acontecimento da chacina de Brasilândia. A partir do método de análise de conteúdo das matérias e análise comparativa entre o conteúdo dos jornais e a forma de abordagem de ambos, chegamos à conclusão que os veículos abordam de forma equivalente em menções como influenciadores o fato de Marcelo saber manusear armas de fogo e jogar jogos de videogame violentos.

São fatos dessa natureza que nos levaram a refletir sobre a temática relacionada aos vídeos games. Por isso, no presente trabalho, articulamos identidade e território, focando em como a construção de territórios simbólicos em jogos de videogame pode propiciar uma multiterritorização ao seu utilizador.

Para realizar tal empreitada, encaramos essa dissertação como um jogo. Para chegar a uma conclusão, todo bom jogo fará com que o leitor/jogador supere alguns níveis que o levará ao objetivo final: construir um artefato que possibilite o traslado entre o conceito de território cultural e um novo conceito que denominamos territórios virtuais (já abordado por outros autores mas com viés de pesquisa diferente no presente trabalho). No nível 1, no início da jornada, o jogador busca compreender de onde surgiu e como se propagou os estudos da Geografia Cultural (campo que ancora o conceito território cultural) e como eles se inter cruzam com o conceito da cibercultura (ancorado nos campos da Comunicação/Tecnologia). Descobriremos itens mágicos importantes, dentre os quais os conceitos de território, territorialidades e identidade, que servirão como base na caminhada. Há também um mapa a ser encontrado. Ele nos mostrará o atual panorama acadêmico no qual os jogos de videogame estão inseridos. Nesta etapa, o jogador encontra um bônus: a explicação do que caracteriza um jogo de videogame. Para passar para o nível 2, como prova final, o jogador precisará adquirir mais três itens: os conceitos de interface, interatividade e imersão; todos os conceitos adquiridos são essenciais para o sucesso do leitor/jogador nos próximos níveis.

³ CASOS DE POLICIA. Cidade Alerta. São Paulo: Record, 6 de agosto de 2013. Programa de TV.

No nível 2, o jogador se vê obrigado a cruzar um caminho que não é fácil; ou seja, irá partir de um conceito: território cultural para chegar a um outro conceito, mais elaborado e complexo: o conceito que denominamos território virtual. Esse percurso exigirá que o leitor/jogador busque um mago que tem algumas respostas essenciais na criação da experiência de se jogar um jogo: o Game Design. O mago presenteia o jogador com elementos importantes na construção da experiência de se jogar um jogo. Tais elementos são cruciais para a sequência da jornada. Entretanto, ele presenteia o jogador com uma ferramenta que é essencial: trata-se de uma téttrade que, de acordo com as orientações do mago pode servir como chave para cruzar o caminho. Mas, a conquista da téttrade ainda não é suficiente. Com os itens adquiridos no primeiro nível, os conhecimentos e a téttrade adquiridos com o mago, o jogador se vê obrigado a criar uma ferramenta que faz com que seja possível atravessar o caminho que precisa para passar para o nível 3 entre o território cultural e o virtual, e assim surge a Pêntade Territorial de Jogos.

No nível 3, é a hora do jogador encarar o desafio final para enfim completar o jogo. Todos os conhecimentos, itens e mapas adquiridos até aqui, são utilizados na criação de um artefato que permite a leitura de um objeto que fará com que o jogador alcance o objetivo que se propôs no início da jornada. Que a leitura seja leve e divertida assim como todo jogo deve ser.

2 NIVEL 1: A GEOGRÁFIA CULTURAL E SUA INTERFACE COM A CIBERCULTURA

Para que o leitor/jogador possa conhecer o ponto de partida dos elementos necessários para concluir o objetivo final, se faz necessário relacionar os conceitos dos estudos da Geografia Cultural, sua evolução e principais autores, com a Cibercultura, conceito que ganhou força nas últimas décadas com o advento, fortalecimento, influência na cultura pós-moderna, convergência das mídias sociais e principalmente do fortalecimento do conceito de ciberespaço.

2.1 A GEOGRAFIA CULTURAL E A CIBERCULTURA: CONTEXTOS INTERCRUZADOS

Estudar a cultura não é algo novo para a humanidade. Até a década de sessenta, quando se intensificaram os estudos no campo da Geografia Cultural, vários estudiosos já abordavam o tema da cultura em suas pesquisas. Claval (2011) comenta que a distinção entre os povos da sociedade humana chamou a atenção de diferentes áreas do conhecimento durante o século XIX, a partir dos estudos folclóricos, com foco na literatura popular oral, contos e lendas, que ganharam força nas décadas de vinte e trinta daquele século. Em outros países, o estudo da cultura se desenvolveu em paralelo, com os mesmos propósitos de compreensão já buscados na Europa, com uma dificuldade latente acerca do crescente interesse dos museus sobre objetos físicos, o que explica uma história debruçada em objetos materiais. (CLAVAL, 2011)

Concebida por Friedrich Ratzel e aceita por outros geógrafos da escola francesa, como Vidal de la Blache, a Geografia Humana se constitui no fim do século XIX, paralelamente às discussões da Geografia Cultural. Mesmo aceitando conceituações pré-estabelecidas da cultura, e rejeitando a epistemologia positivista dominante da época, que ignorava as dimensões subjetivas, a geografia humanística estabeleceu novos questionamentos a respeito da inerência da cultura às ações do meio ambiente para determina-la e/ou influencia-la. Nesse sentido, verifica-se uma ênfase maior sobre o relacionamento entre o grupo de indivíduos e o meio ao qual eles pertencem. “A curiosidade se dirigia mais em direção às técnicas materiais, permitindo a transformação delas do que as representações” (CLAVAL, 2011, p. 6).

Mesmo a Geografia Cultural, mantendo um papel importante na primeira metade do século XX, ela encontrava-se com seu raio de ação limitado ao estudo da modificação do ambiente pelo homem, com ênfase nas interpretações funcionais. Claval (2011) aponta Eduard

Hahn, na Alemanha, Pierre Defoonatines, na França e Carl Sauer nos Estados Unidos como autores com uma perspectiva mais abrangente, mostrando um interesse em elementos simbólicos da paisagem, mas que não ousaram em tentar entender os aspectos mais subjetivos da cultura. “A geografia cultural tinha a forma duma secção quase autônoma da disciplina, como a Geografia Econômica, a Geografia Política ou a Geografia Urbana.” (CLAVAL, 2011, p. 6).

A partir de então, o conceito de cultura se desenvolveu e evoluiu epistemologicamente. Claval (2011) avalia que houve uma mudança profunda ocorrida no século XX: o paradigma dominante positivista ou neopositivista passa a ser duramente questionado e verifica-se a inclusão da subjetividade nos estudos das Ciências Humanas. Esse é o resultado de um adensamento dos chamados Estudos Culturais, iniciados na Escola de Birmingham. O autor menciona a importância dos estudos de Bourdieu (1980) e Giddens (1984), estruturalistas que incluíram em suas pesquisas o papel importante da iniciativa humana na construção das realidades sociais.

Na evolução dos Estudos Culturais ao longo dos anos, foram vários os redimensionamentos no conceito de cultura que fizeram com que etnólogos e antropólogos passassem a considerar a cultura de forma diferente. Na América do Norte, nos anos vinte e trinta do século XX, o que se confirmou após a Segunda Guerra Mundial, foi o surgimento de uma Antropologia Cultural. Esse novo campo da Antropologia adotou uma nova definição de cultura, enfatizando a dimensão simbólica e fazendo com que a curiosidade pela base material que enfatizava as técnicas de produção, diminuísse. No Reino Unido, a remodelação epistemológica do conceito de cultura resultou da intensidade dos estudos de Raymond Williams, baseados na interpretação marxista sobre a dominação das altas classes da sociedade que difundia os seus modos de representação, e dos estudos de Stuart Hall, que analisa o papel das representações na gênese da imagem do outro e as diversas formas de exclusão e de segregação. Dessa maneira, a cultura deixa de ser analisada de maneira mais geral e passa a adotar um conceito que se desenvolve nos países de língua inglesa onde se torna instrumento de dominação; isto é, as classes mais altas impõem os comportamentos e seus interesses às classes mais baixas (CLAVAL, 2011).

Com foco na cultura, para o desenvolvimento das análises, os estudos culturais “[...] veem a cultura como uma prática cotidiana, algo que se faz em vez de algo que se tem.” (MARTINO, 2012, p.93). Eles decorrem de um contexto onde renovações e mudanças se consolidavam. É apontado como uma “área interdisciplinar” ou mesmo “indisciplinar” por ser construída na junção da dedicação de variados pensadores em suas diferentes áreas de formação, como interesses comuns e sendo a cultura como ponto central. Os estudos culturais

possibilitaram análises acadêmicas para as práticas cotidianas e oportunizaram que as pesquisas articulassem as experiências contemporâneas que se encontravam ausentes na produção intelectual.

Na geografia, os estudos com base nos estudos culturais sofrem modificações a partir do surgimento de uma Nova Geografia, resultado das enormes transformações ocorridas em todos os domínios científicos pós-segunda guerra mundial, no início da segunda metade do século XX, com profunda relação com avanço tecnológico que fizera com que inúmeros pesquisadores refletissem e partissem em busca de novas possibilidades teóricas e metodológicas (COSTA & ROCHA, 2010). Esta modificação, provocou uma ruptura por parte dos geógrafos com os paradigmas tradicionais e se estabeleceu com a renovação, a Nova Geografia que se manifesta pela quantificação e abordagem sistêmica, portanto é denominada como Geografia quantitativa ou neopositivista.

Na década de 70, os paradigmas tradicionais e a nova geografia são questionados, dando origem assim a geografia crítica. Três tendências são estabelecidas nessa vertente, a geografia radical, humanística e idealista, definidas por Christofolletti (1985). A Geografia Humana, se embasa na fenomenologia e tem o intuito da valorização da experiência do indivíduo ou do grupo para compreensão de suas percepções e sentimentos a respeito dos lugares que estão inseridos. Cada indivíduo possui sua percepção e visão de mundo que se exterioriza na relação com o meio.

A Geografia Cultural, que surgiu no fim do século XIX e início do século XX é retomada e renovada na década de 70, sendo assim introduzida na vertente humanística. O conceito de cultura é apontado como propósito, não somente com interesse da sua diversidade em conteúdos materiais, mas de estudar as representações, a significação e sistema de valores. Neste contexto se faz pertinente assumir a cultura em seu sentido vasto e antropológico onde significa as práticas cotidianas de uma sociedade.

O estudo da Geografia Cultural segundo Correa & Rosendahl “[...] se interessa pelas obras humanas que se inscrevem na superfície terrestre e imprimem uma expressão característica” (CORREA, ROSENDAHL, 2010. p. 22). Desta maneira, a área cultural constitui um conjunto de formas interdependentes e se diferencia funcionalmente de outras áreas. Os estudos da Geografia Cultural articulados ao desenvolvimento da abordagem cultural como um todo, modernizam as reflexões sobre os gêneros de vida e resultam no tema central das pesquisas dos anos sessenta sobre o distanciamento dos domínios da geografia social e política da vida econômica e social.

Com a renovação da geografia ao longo dos tempos e dos contextos dispareos houve além da estruturação de novos paradigmas e novas abordagens para os conceitos a necessidade de

confrontação entre as posturas de pesquisa e metodologias. Com a inserção da valorização e da experiência do indivíduo e suas percepções do meio (Geografia Humanística) assim como abordagem das vivências, os sentidos dos lugares através do aprofundamento das realidades culturais (Geografia Cultural) e da análises decorrentes da Fenomenologia se tornou primordial a ruptura com tradições existentes anteriormente. Claval (2011) aponta que em paralelo, os estudos de território se desenvolvem também em meados dos anos setenta.

Por fim, Claval (1999) aponta alguns pontos chave, que são a base comum da Geografia Cultural:

A) Os homens constroem seu conhecimento baseado na percepção que é adquirida da terra e sobre as representações compartilhadas dela;

B) A cultura, "[...] é um conjunto de práticas, conhecimentos, atitudes e crenças que não é inato: eles são adquiridos" (CLAVAL, 1999, p. 16) tendo como base lugares e suas paisagens na transmissão da cultura, por meio da palavra, do gesto, da escrita ou das mídias modernas;

C) O indivíduo é construído através da transmissão das práticas culturais com mudança de absorção dependendo da idade. A criança apreende mais conhecimento cultural do que um adulto;

D) A geografia cultural é sempre sociocultural, pois no processo de construção do indivíduo forma-se o processo de uma consciência comum entre membros de um mesmo grupo;

E) A formação da identidade, que tem várias dimensões, por ser individual e coletiva e que existe muitas vezes um encaixamento das identidades coletivas, traduz a construção do indivíduo como ser social;

F) A sociedade, assim como o indivíduo, se constrói graças a cultura;

G) A construção do espaço se dá a partir de representações culturais e brigas para socializar o espaço pelas diferentes parcelas da sociedade;

H) Através da cultura se propicia o surgimento das crenças e dos valores;

I) A cultura propicia aos indivíduos a comunhão de crenças e ideologias que transmitem a comunidade certa estabilidade o que transmite um sentimento de unicidade a quem a partilha dos mesmos valores.

Na segunda metade do século XX, em meados das décadas de setenta e oitenta, os processos sociais, econômicos e geográficos passam por modificação através do surgimento da telemática (que conecta diferentes mídias digitais sobre sistemas de comunicação), surgimento da microinformática (com o surgimento das invenções dos primeiros microchips) e em particular o avanço tecnológico e a difusão dos computadores. A partir dessa remodelagem surge um novo espaço, o ciberespaço, que mesmo sendo de natureza distinta e regido por leis e

princípios divergentes do espaço geográfico tradicional, se apresenta como uma das dimensões do espaço geográfico (MORENO, 2010).

A partir do desenvolvimento tecnológico, do surgimento da internet e da Web⁴, que nascem com o intuito de proteger informações militares durante a Guerra Fria e anos mais tarde, quando liberadas para uso por universitários norte-americanos, passa a ser utilizada como meio de expressão artística, surge a Cibercultura. Dois trabalhos acadêmicos são mencionados por Andrade (2015) como marcos históricos na evolução dos estudos da cibercultura. Os trabalhos dos autores Piérry Lévy (1999) e André Lemos (2002) tratam a cibercultura como uma cultura do ciberespaço, “[...] que, por sua vez, é concebido como sistema que torna possível o acesso à internet, incluindo assim a web, os provedores, servidores, satélites, terminais, redes, modems, cabos e roteadores” (ANDRADE, 2015, não paginado).

Para Lemos (2002), nossa vivência contemporânea com as mídias digitais, atualiza um fenômeno que foi percebido desde o século XX, onde se iniciavam as invenções do telégrafo, rádio e telefone que demonstravam o desejo do homem pelas telecomunicações. Para o autor, a cibercultura é uma “[...] modalidade sociocultural que surge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que emergiram com a convergência das telecomunicações e com a informática na década de 1970” (LE MOS, 2015, p. 315).

Lévy (1999) faz um recorte do desenvolvimento da cibercultura, a partir dos anos 40, com o surgimento dos primeiros computadores, que na verdade eram calculadoras programáveis capazes de armazenar programas. A virada fundamental ocorreu nos anos setenta com o início da comercialização de microcomputadores, passando pela automação da produção industrial e pelos movimentos sociais da "contracultura" que nasceram através das possibilidades técnicas que o computador pessoal possibilitou (LÉVY, 1999). O autor acredita que as tecnologias digitais surgem como uma infraestrutura do ciberespaço; ou seja, como um novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também como um novo mercado da informação e do conhecimento (LÉVY, 1999, p. 32). Para Lévy (1999) o crescimento e desenvolvimento do ciberespaço fez nascer o neologismo “cibercultura”, que se refere ao “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos, de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do Ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

⁴ Consiste na ferramenta de conteúdo baseada em hipertexto, concebida por Tim Bernes-Lee entre 1988 e 1991, que se tornou um dos serviços mais populares para o uso do potencial comunicativo da internet. Trata-se de uma rede de páginas interconectadas (websites) que caracteriza de forma ampla a oferta de conteúdo no ciberespaço. (ANDRADE, 2015, não paginado)

Andrade (2015) menciona que o conceito de “ciberespaço” foi utilizado pela primeira vez pelo escritor William Gibson na década de oitenta, em uma obra de ficção científica intitulada “Neuromancer”. O autor da ficção aborda o conceito com uma visão pessimista, demonstrando efeitos negativos que a tecnologia e conseqüentemente a internet poderiam acarretar para a humanidade no futuro. Nessa obra de ficção, o ciberespaço é representado como uma combinação de redes que conecta todos os computadores e dados informacionais do mundo. Hodiernamente, o termo é utilizado de maneira oposta a menção catastrófica do livro de Gibson, aparecendo em trabalhos acadêmicos e mencionado por pesquisadores como uma poderosa ferramenta à disposição do usuário imerso em um cenário com infinitas possibilidades. “O ciberespaço renovou as formas de comunicação, circulação e consumo, habilitando novas alternativas de trabalho, de comércio e de acesso a bens e serviços.” (ANDRADE, 2015, não paginado)

O ciberespaço, é um novo tipo de espaço que é [invisível] de maneira direta aos nossos sentidos, mas também pode constituir-se e um lugar, um lugar para buscar e extrair informação, um lugar para nos comunicarmos com os outros⁵ (MORENO,2010, p. 126).

Lemos (2015) estabelece três leis que regem a Cibercultura: A) A primeira é a da liberação dos polos de emissão, que está presente nas formas dos relacionamentos sociais, disponibilização da informação e opinião e movimentação social da rede. Essa lei faz com que seja possível compreender algumas formas sociais presentes na internet, como, chats, e-mail, comunidades virtuais e etc. Como exemplo dessas formas sociais podemos citar o canal online de transmissão de conteúdo Twitch⁶. Nele, os jogadores podem transmitir partidas para o mundo todo com o intuito de entreter ou até mesmo ensinar a jogar determinado jogo e as pessoas que assistem podem conversar em um chat exclusivo da transmissão, trocando conhecimento sobre o jogo. B) Princípio da conexão em massa: esse princípio rege a forma como as pessoas participam e colaboram na criação de conteúdo. O Ciberespaço se torna um canal de comunicação onde pessoas de todos os lugares do mundo podem trabalhar juntas em prol de um objetivo em comum. C) A reconfiguração da paisagem comunicacional da indústria cultural: diz respeito a forma como as instituições sociais e práticas comunicacionais tem suas práticas, modalidades midiáticas e espaços reconfigurados mesmo sem a substituição dos seus

⁵ Tradução nossa

⁶ Twitch (também chamado de Twitch.tv) é um site de streaming que veio ao ar em junho de 2011 como um spin-off da plataforma Justin.tv. O principal foco do website é a transmissão de vídeo jogos, incluindo playthroughs, além de também exibir várias competições de e-sports. O conteúdo pode ser transmitido ao vivo ou on-demand. A definição da plataforma de streaming está disponível em < https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitch_>. Acesso em: Fev. 2018.

anteriores. Em empresas é cada dia mais comum perceber funcionários conversando online em ferramentas como skype ou whatsapp no mesmo espaço físico. (LEMOS, 2015).

Lévy (1999) também apresenta três princípios que podem ser usados para pensarmos a cibercultura e a forma que utilizamos o ciberespaço na pós-modernidade: A) Interconexão: um dos princípios mais fortes na origem do ciberespaço, a interconexão estabelece um contínuo, possibilitando uma comunicação universal. B) As comunidades virtuais: Apoiado na interconexão, o segundo princípio possibilita que pessoas do mundo todos se agrupem em comunidades independente de sua proximidade geográfica. C) A inteligência coletiva: Uma inteligência desenvolvida através das comunidades virtuais estabelecida. O autor acredita que o ciberespaço possa ser o único meio técnico informacional que possibilite atingir a inteligência coletiva através do convívio nas comunidades virtuais, onde o resultado dos esforços dessas comunidades, é fruto do trabalho de vários usuários, onde cada um contribui da maneira que pode. Essas práticas rearranjadas revelam a atual reconfiguração social contemporânea.

Andrade (2015) aponta que as propostas de Lemos e Lévy dialogam nos princípios da interconexão e conexão generalizada refletindo tanto o sujeito individual quanto o coletivo na internet e conclui que a cibercultura contribui para que a informática deixasse de ser vista apenas pelo seu viés técnico, fazendo com que ela se tornasse cada vez mais presente na vida das pessoas, sendo inserida nos mecanismos de produção, editoração e circulação do conteúdo midiático.

O avanço dos estudos geográficos e os novos desdobramentos epistemológicos da disciplina, com o surgimento da geografia humanística e sua vertente cultura, aliados ao avanço da tecnologia que deram início a um processo cibercultural, possibilitaram o surgimento de novos conceitos que proporcionam o estudo da cultura do ser humano pós-moderno com ainda mais detalhamento. Dessa forma, tornou-se possível o desenvolvimento de pesquisas que analisam o visível, real, mensurável e palpável, como também o homem como meio natural, assim como o indivíduo e suas percepções particulares, as relações sociais, as práticas cotidianas, os simbolismos, a cultura, as interconexões em rede e as práticas culturais e até mesmo o corpo e sua corporeidade. Todas essas abordagens se relacionam e caracterizam a conformação do território e de territorialidades, itens mágicos que o leitor/jogador precisa adquirir e conhecer para seguir em frente na caminhada rumo ao objetivo final.

2.2 ITENS MÁGICOS: TERRITÓRIO, TERRITORIALIDADE, MULTITERRITORIALIDADE E IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

Agora que o leitor/jogador tem um conhecimento inicial do universo no qual foi inserido, ele pode tomar posse do instrumental necessário para analisar o item mágico “território”. Ressaltamos que o termo território será considerado a partir do viés simbólico da Geografia Cultural e, neste jogo, ele será oferecido ao leitor/jogador a partir da sua relação com os demais itens mágicos necessários para o procedimento na jornada: territorialidades, multiterritorialidades e identidade. Além desse item, o leitor/jogador deverá buscar uma compreensão dos processos dinâmicos e simultâneos que implicam movimentos de desterritorialização e reterritorialização, desencadeados pelo conhecimento mais a fundo dos itens mágicos. A conquista desse item permitirá ao leitor/jogador elucidar os diferentes modos de uso dos demais itens ao longo da jornada, levando-o a elaborar um arcabouço teórico que servirá de sustentação para a construção do artefato que o levará a ultrapassar o conceito de território cultural e constituir o conceito de território virtual.

Esta busca se inicia a partir do entendimento dos conceitos de território e dos processos de deterritorialização e reterritorialização com base no pensamento dos filósofos Deleuze e Guattari, apresentados por Rogério Haesbaert. Os termos foram apresentados pelos próprios autores como uma teoria das multiplicidades. Em outras palavras, “Essas multiplicidades são a própria realidade, superando assim as dicotomias entre consciente e inconsciente, natureza e história, corpo e alma” (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p. 3). Haesbaert & Bruce (2002) recorrem ao pensamento dos Deleuze e Guattari por acreditarem na relação de sua teoria com a geografia, apesar dos autores não fazerem alusão a geógrafos em suas obras. De qualquer maneira, registra-se que discurso geográfico se utiliza da filosofia dos autores em suas explicações.

Deleuze e Guattari concebem suas obras a partir de um pensamento rizomático e múltiplo, construído de uma maneira não hierarquizada e sem um ponto central que busca se contrapor à perspectiva arborizada sem, contudo, negá-la. (HAESBAERT & BRUCE, 2002). Assim, “Qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem.” (DELEUZE e GATTARI APUD HAESBAERT & BRUCE, 2002. p.12). O rizoma é, portanto, uma cartografia, um mapa de multiplicidades, onde ocorrem encontros e agenciamentos em uma espécie de cartografia das multiplicidades (HAESBAERT & BRUCE, 2002).

Haesbaert e Bruce, dissecando o pensamento de Deleuze e Guatarri, deixam claro que na obra dos autores fica marcado o jogo de relações múltiplas que coexistem e de certa forma se complementam entre o pensamento rizomático e o arborescente e explicam que um transpassa o outro, modificando sua natureza. Através do rizoma, buscam encontros, agenciamentos e acontecimentos. Dessa forma, “Pensar esses agenciamentos é sem dúvida pensar em uma Geografia, uma Geografia das multiplicidades e das simultaneidades como condição para a própria História. Não há História possível sem esses encontros, sem esses agenciamentos” (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p. 4).

Os autores buscando compreender os conceitos de Deleuze e Guatarri e os aproximando da Geografia chegam a conclusão de que o território é um agenciamento que extrapola o espaço geográfico; e, complementam: se tudo pode ser agenciado, tudo também pode ser desterritorializado e reterritorializado (HAESBAERT & BRUCE, 2002). Para os autores, a construção do território se dá através de dois tipos de agenciamentos: Um coletivo de enunciação, que só pode ser produzido e efetivado em um regime de signos compartilhados, como a linguagem, palavras e símbolos e; outro, um agenciamento maquínico de corpo ou de desejo; isto é, uma relação que se constrói entre os corpos, “[...] que diz respeito a um estado de mistura e relações entre os corpos em uma sociedade” (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p.12). Será, portanto, na troca, nos movimentos mútuos entre os agenciamentos coletivos de enunciação e maquínicos que o território se constrói. Dessa maneira,

Uma aula é um território porque para construí-la é necessário um agenciamento coletivo de enunciação e agenciamento maquínico de corpos; a mão cria um território na ferramenta; a boca cria um território no seio. O conceito de território de Deleuze e Guattari ganha essa amplitude porque ele diz respeito ao pensamento e ao desejo - desejo entendido aqui como uma força criadora, produtiva. Deleuze e Guattari vão, assim, articular desejo e pensamento. (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p.12)

Os autores complementam que “Podemos nos territorializar em qualquer coisa, desde que façamos agenciamento maquínico de corpos e agenciamento coletivos de enunciação” (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p.12). Esse ponto de partida é central e se constitui numa chave importante para o leitor/jogador se movimentar no jogo. Assim, consideraremos que o território pode ser construído em um ciberespaço de um jogo de videogame, onde os agenciamentos maquínicos são construídos no ambiente virtual através dos fluxos imprimidos pelos jogadores. Criam-se agenciamentos coletivos de enunciação quando os objetos dentro do jogo são recortados e recebem atributos que neles são fixados.

Na construção do conceito de território com base no pensamento filosófico de Deleuze e Guatarri, a desterritorialização (movimento pelo qual se abandona o território) e a

reterritorialização (movimento de construção do território) são indissociáveis e simultâneos. Os dois, somados aos agenciamentos maquínicos de corpo e os agenciamentos coletivos de enunciação, trabalham na constituição dos territórios. “No primeiro movimento, os agenciamentos se desterritorializam e no segundo eles se reterritorializam como novos agenciamentos maquínicos de corpos e coletivos de enunciação.” (HAESBAERT & BRUCE, 2002. p.12).

A partir dessa primeira construção, Haesbaert desenvolve o conceito de território abordando os territórios plurais que resultam da relação entre a integração espaço-tempo vivido. Por isso, para o autor, o território é um “[...] continuum que vai da dominação político-econômica mais “concreta” e “funcional” à apropriação mais subjetiva e/ou “cultural-simbólica” (HAESBAERT, 2004. p.2).

Haesbaert (2004) afirma: para que as multiterritorialidades possam ser analisadas, é preciso que os conceitos de território e territorialidades estejam bem claros. Território tem origem em uma conotação dupla, ao mesmo tempo material e simbólica. O autor busca em Lefebvre (1974) conceitos que o permitem trabalhar “apropriação e dominação” aos estudos territoriais e, desta maneira, faz com que os agentes e sujeitos envolvidos nos processos e a multiplicidade de poderes incorporado por eles passem a ser analisados em conjunto com os conceitos de território e territorialização.

A territorialização tem como objetivo final, portanto, uma dualidade. Nesse continuum, há uma espécie de gradiente, onde o território, dependendo do contexto ou do foco demonstra sua dimensão material (funcional) e sua dimensão imaterial (simbólica). “É interessante observar que, enquanto “espaço-tempo vivido”, o território é sempre múltiplo, “diverso e complexo”, ao contrário do território “unifuncional” proposto pela lógica capitalista hegemônica (HAESBAERT, 2004, p.2).” Essa conclusão do autor, faz com que possamos romper uma lógica unifuncional do território, que “[...] imerso nas relações de dominação e/ou de apropriação sociedade-espaço, desdobra-se ao longo de um continuum que vai da dominação político-econômica mais ‘concreta’ e ‘funcional’ à apropriação mais subjetiva e/ou ‘cultural-simbólica’ (HAESBAERT, 2004, p. 95-96).

Podemos concluir que, o território tem suas relações sociais configuradas a partir das representações que legitimam a jurisdição de quem o habita e, desta maneira, o configura. Dessa forma, “[...] não há como definir o indivíduo, o grupo, a comunidade, a sociedade, sem ao mesmo tempo inseri-los num determinado contexto geográfico, ‘territorial’” (HAESBAERT, 2006. p. 20). O que também pode ser considerado, quando mundos virtuais são criados e/ou recriados para que jogadores possam ter experiências virtuais em jogos de videogame.

A geografia humanística, que tem seu foco de estudo voltado para a vivência dos indivíduos, interfere diretamente nas análises dos conceitos de território. Território e territorialidade, segundo Haesbaert (2004), são conceitos importantes para a Geografia, por fazerem referência à espacialidade humana. Por isso, o termo território vem sendo analisado e apropriado por diversas áreas como, por exemplo, nas Ciências Políticas, que enfatizam sua construção nas relações de poder; na Economia, que prefere a noção de espaço ao de território; na Antropologia, que destaca sua dimensão simbólica, principalmente nos estudos das sociedades ditas tradicionais; na Sociologia, que tem o foco dos seus estudos a partir de uma intervenção nas relações sociais, em um sentido mais amplo; na Psicologia, que o insere no debate sobre a construção da subjetividade, ou da identidade pessoal ampliando o conceito até a escala do indivíduo, entre outros (HAESBAERT,2004). Em outras palavras, existe uma enorme polissemia do conceito de território e, por muitas vezes, autores se utilizam dele sem deixar explícito sua noção exata. Além da visão polissêmica, o conceito de território tem uma visão interdisciplinar, podendo se reconfigurar, de acordo com a área do conhecimento que o estuda. Chamamos a atenção para a historicidade do conceito de território e como ele varia conforme o contexto e o espaço geográfico.

Haesbaert (2004) também faz uma distinção do território dentro de quatro vertentes: Política, econômica, naturalista e cultural. A visão política, ou jurídico-política, enxerga o território como um espaço delimitado e controlado, através do qual se exerce um determinado poder que sempre é exclusivamente relacionado ao poder do Estado. A vertente econômica valoriza a dimensão espacial das relações econômicas. A terceira vertente, a naturalista, se utiliza de uma noção de território com base nas relações entre sociedade e natureza, dando mais atenção ao que se refere o comportamento “natural” dos homens em relação ao seu ambiente físico. A quarta e última vertente, a cultural, ou simbólico-cultural, apresenta uma visão mais simbólica e subjetiva em que o território é visto sobretudo, como produto da apropriação/valorização simbólica de um grupo em relação ao seu espaço vivido. Recuero (2010) ao analisar as quatro vertentes de território de Haesbaert conclui:

Assim, verifica-se que o conceito de território está relacionado a um sentido material (de ligação e necessidade de existência de um lugar delimitado) e a um simbólico (a posse da terra, como a historicidade do lugar, sua identidade, suas interações que vão compreender certa competitividade), estabelecendo limites (simbólicos ou materiais), regras e um capital normativo aos seus integrantes e aos não integrantes.” (RECUERO, 2010, p. 50)

De acordo com a autora, leva-se em consideração que os territórios podem ser constituídos por grupos que, ao mesmo tempo que o movimentam e o inserem em um contexto histórico, determinam também suas relações sociais. Partindo dessa premissa, Recuero (2010)

afirma que a existência do território está diretamente relacionada com a existência da identidade, isso porque, quando alguém ou grupo se apropria do território se instaura uma simbologia que o caracteriza, conferindo-lhe uma identidade e, por conseguinte, características identitárias aos integrantes desse território.

O conceito de identidade, nesse sentido, é complexo e apropriado por várias áreas do conhecimento, especialmente, nos vários ramos das Ciências Humanas e Sociais. Sua definição etimológica carrega o significado do que “é mesmo”, em um viés ontológico, é a essência do ser, aquilo que permanece⁷. Recuero (2014) ressalta que a forma como nós percebemos a nós mesmos e os outros, as qualidades e defeitos que outorgamos a outrem e como somos vistos, estão relacionados às facetas identitárias que integram nosso ser. Nesse processo de alteridade, se torna “[...] possível percebermos que desde que nascemos, aprendemos a reconhecer o outro e a nós mesmos a partir da compreensão dos significados de uma amplitude de conceitos associados ao outro e provenientes de nossas experiências sociais e individuais” (RECUERO, 2014, p.37).

Nossa identificação como ser humano, nossas vivências, a construção do nosso ser desde que nascemos, as sensações marcantes, os lugares que marcaram nossa infância, os amigos, os familiares, até mesmo nosso nome, tudo isso faz parte da nossa construção identitária e remonta a cada dia quem somos. Isso faz com que sejamos reconhecidos nos meios coletivos que vivemos; isto é, “a identidade tem, portanto, como função primordial *ser reconhecida*. [...] necessitando de certa “unicidade” (ainda que ilusória), repetições e memória de suas particularidades” (RECUERO, 2014, p.37). Como bem conclui a autora, mesmo que todo esse processo seja pensado com um viés real, ele pode ser aplicado, reconhecido e verificado também em um ciberespaço.

Na era das redes sociais, onde nos conectamos com pessoas de todos os lugares do mundo através de “multitelas” (smartphones, tablets e computadores) somos convidados a nos moldar a cada tipo de ambientação online que frequentamos. Silva (2016) comenta que nos tempos atuais, devido às interconexões e ambientações das redes sociais cada pessoa se aproxima mais de um “nós” do que de um “eu” sozinho. “Eu sou aquela do Facebook, aquela do Twitter, aquela do Tumblr, aquela do Google+ e assim sucessivamente. Eu tenho faces incompletas montando um mosaico de mim mesma” (SILVA, 2016, p. 76). Para a autora, o pensamento rizomático também se encaixa quando pensamos a identidade do indivíduo na era da internet, uma identidade com conexões simultâneas onde vários perfis se aplicam a um mesmo sujeito. Assim, quando se faz referência a palavra “perfil” não nos referimos apenas a

⁷ Definição de identidade utilizada está disponível em: <[https://www.infopedia.pt/\\$identidade-\(sociologia\)>](https://www.infopedia.pt/$identidade-(sociologia)>). Acesso em: Mar. 2018.

página da rede social do indivíduo, inseridas em comunidades online, sites de relacionamento e etc. Mas, abarca uma ideia de contorno, de uma face, tanto de objetos como de pessoas, que remonta a apenas algumas facetas, configurando uma biografia reduzida do usuário. Portanto, o termo *profile* (perfil) não é utilizado de forma gratuita em todas as literaturas na qual é abordado. (SILVA, 2016)

Pesquisar identidade hodiernamente, é pesquisar a respeito de um conceito que envolve totalidade e não unicidade, e muito do que temos de instrumental para o estudo da identidade acaba se tornando inadequado quando vivemos em um mundo que diariamente atenua as fronteiras existentes do que representa nossas identidades. Assim, os termos: ser, sujeito e identidade, são conceitos que se relacionam. São portadores de definições temporais que implicam novos limites e fronteiras epistemológicos numa atualização contínua (SILVA, 2016).

Por mais complexo que possa aparecer, o meu *eu*, o seu *eu*, o *eu* dos indivíduos que junto a nós formam nosso sentido de coletividade, se assemelham a um aglomerado de peças sociais e culturais. Essas peças foram se juntando de maneira caótica, sem uma essência precedente estipulada, como uma espécie de tela com exibição de fotos e vídeos, em uma sequência que não segue uma ordem cronológica, mas, demonstram as experiências que moldaram o sujeito. (SILVA, 2016).

O geógrafo Guy Di Méo, a partir de uma abordagem geográfica cultural, que abrange os estudos territoriais, traz da psicologia cultural uma noção de identidade “[...] construída na temporalidade, [...] (que) se inscreve em geral numa genealogia. A ‘psicologia cultural’ definiu como ‘a dinâmica evolutiva pela qual o ator social dá sentido ao seu ser conectando o passado, o presente e o futuro’ (VISONNEAU apud DI MEO, 2004, p. 342).

Já Stuart Hall (2006), teórico cultural e sociológico, acredita que o momento atual é de extensa discussão sobre a questão da identidade nas teorias sociais. Tal momento de discussão advém do que alguns teóricos configuram como um atual momento de “crise de identidade”. Tal crise, parte do pressuposto que as velhas identidades, que estabilizaram o mundo social, estão em declínio na pós modernidade, permitindo o surgimento de novas identidades. O indivíduo moderno, que no passado era visto como um sujeito unificado, agora é percebido como alguém que tem sua identidade fragmentada. Para o autor, os teóricos que defendem o colapso das identidades modernas apontam que um tipo diferente de mudança estrutural vem modificando as sociedades modernas no fim do século XX. Esse processo tem ocorrido de tal forma que paisagens culturais relativas aos conceitos de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que forneciam as bases sólidas aos indivíduos sociais, estão sendo modificadas a uma velocidade significativamente rápida.

As transformações estruturais decorrentes desse processo, estão mudando as identidades pessoais e fazendo com que a ideia que temos de nós mesmos como sujeitos integrados, seja abalada. Os autores que abraçam essa linha de pensamento, defendem a perda de um “sentido de si”, que acarreta, por vezes, “[...] um deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento ou descentração dos indivíduos tanto do seu lugar do mundo social e cultural, quanto de si mesmos, constitui uma “crise de identidade” para o indivíduo” (HALL, 2006, p. 9).

Hall (2006) traz três diferentes concepções históricas de identidade: Sujeito do iluminismo, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno. A concepção de sujeito do iluminismo, apresenta uma concepção muito “individualista” do sujeito e de sua identidade. O sujeito do Iluminismo, usualmente, era descrito como masculino e se baseava em uma concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado. Esse indivíduo era dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, sem ser modificada ao longo de sua existência.

A concepção de sujeito sociológico, refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado nas relações que ele mantinha com as demais pessoas que eram importantes para ele e que mediavam os sentidos e os símbolos, no caso, a cultura, dos mundos que ele/ela habitava. A concepção sociológica considera que a identidade é formada na interação entre o eu e a sociedade. Mesmo mantendo seu “eu real”, esse ‘eu’ é “formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais “exteriores” e as identidades que esses mundos oferecem” (HALL, 2006, p. 11). Segundo Hall (2006) a identidade dessa maneira, funciona como uma costura que mantém o sujeito unificado com sua estrutura e o estabiliza com os mundos culturais que ele habita.

Para o autor, a crise de identidade advém da ruptura dessa costura; ou seja, o sujeito agora não mantém uma identidade unificada e estável o que acarreta em uma identidade fragmentada, composta por várias identidades. É a partir deste processo de ruptura que Hall (2006) propõe a terceira concepção de identidade: a identidade do sujeito pós-moderno, entendida como uma identidade não fixa, essencial ou permanente, sem uma definição histórica ou biológica. O sujeito com uma identidade pós-moderna assume diferentes identidades em diferentes momentos e essas identidades não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Segundo o autor, a ideia de uma identidade “[...] unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia” (HALL, 2006, p. 13). O autor complementa:

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (HALL, 2006, p. 13)

A concepção de sujeito pós-moderno, apresentada por Hall (2006), como uma identidade fragmentada e construída a partir de suas experiências, nos dá sustentação teórica para analisarmos a construção de identidades em ciberespaços.

Para o leitor/jogador prosseguir com a construção dos itens mágicos, que permitirá entender a presença do território em jogos de videogame, a relação identidade e território precisa ser compreendida. Tomaremos como ponto de partida a compreensão de território advinda de estudos do território físico/concreto, pois, segundo Recuero (2010) o entendimento de ciberespaço e/ou espaço virtual, tem como início nossa compreensão de significado do espaço físico.

A compreensão da relação de identidade e território, influencia diretamente em como os territórios são construídos e ajudam o leitor/jogador a entender como surge a concepção de territorialidades. Nesta missão, servirão de guia para o leitor/jogador os autores, Paul Claval e Guy Di Méo.

Claval (1999) especifica a mudança ocorrida na Geografia que remete a uma alternância no uso de determinados termos: na década de sessenta o termo mais utilizado era espaço, nas últimas décadas, os geógrafos têm usado muito o termo território. Essa mudança, demonstra o avanço epistemológico da Geografia e evidencia uma profunda transformação no mundo e de como a humanidade passou a compreendê-lo. Tal fato deve-se em função da constante queda de ideologias econômicas que dominavam a sociedade até então. O olhar da geografia se volta, portanto, para a maneira pela qual os homens vivem, como se dá a relação com o seu meio (em uma perspectiva de troca e não apenas mais unilateral) e para a fragilização da identidade, antes sólida; declínio esse que decorre de uma alternância filosófica quanto a interpretação do mundo que nos rodeia. (CLAVAL, 1999).

Claval aborda a dimensão simbólica do território como “[...] um dos temas essenciais da geografia, no momento em que se desenvolvem as pesquisas sobre o espaço vivido nos anos setenta e oitenta” (CLAVAL, 2013a, p.125). Para o autor o território é resultado da apropriação coletiva espacial por um determinado grupo. Uma parcela dos teóricos da geografia passa a enxergar a visão humana, levando em consideração o sentimento de enraizamento e os laços afetivos que são estabelecidos com determinado território. A geografia, a partir do momento que considera a dimensão territorial, sofre uma mutação profunda em sua abordagem. Os geógrafos culturais passam a evidenciar os lugares nos quais estão inscritas as existências

humanas, construídas pelos homens, ao mesmo tempo pela sua ação técnica e pelo discurso que mantinha sobre ela.

As relações que os grupos mantêm com o seu meio não são somente materiais, são também de ordem simbólica, o que os torna reflexivos. Os homens concebem seu ambiente como se houvesse um espelho que, refletindo suas imagens, os ajuda a tomar consciência daquilo que eles partilham. (CLAVAL, 1999, p. 11).

Os estudos das ciências sociais, nos anos 1970, buscam a compreensão do papel do estudo da identidade nas sociedades contemporâneas. Dessa maneira, a forma como a identidade do sujeito é construída se torna uma das dimensões geográficas e a formação do território, passa a ser interpretada como parte dos procedimentos identitários por teóricos da geografia que seguiam essa linha. Para Claval (1999), a partir deste ponto de vista, o território surge como “[...] essencial, oferecendo àqueles que o habitam, condições fáceis de intercomunicação e fortes referências simbólicas. Ele constitui uma categoria fundamental de toda estrutura espacial vivida, a classe espacial” (CLAVAL, 1999, p. 12). Ressalta-se que para esses fenômenos criam-se hierarquias tão fortes, que passamos a nos referir ao nosso bairro, vilarejo e cidade de residência como “nós”, tamanho o sentido de apropriação.

Inicia-se, portanto, um percurso teórico do conceito de identidade. Na primeira corrente teórica existente, fazia-se a relação com a ideia de personalidade. Quando a criança se torna adolescente, ela precisa entender tudo que lhe fora ensinado com o passar dos anos, passando por um processo de interiorização e hierarquização do que fora aprendido. Desta forma, molda-se o seu caráter, transformando-a em uma “pessoa”. Evidentemente, esse processo pode variar de cultura para cultura se levarmos em conta os ritos de passagem que formalizam a entrada na vida adulta em cada uma delas. (CLAVAL, 1999).

Em outras palavras, a “[...] construção da identidade toma uma nova dimensão cada vez que os jovens têm a possibilidade de escolher entre vários sistemas de valores. Nem todos interiorizam as mesmas regras, os meios onde as culturas se misturam conhecem identidades sutis e estáveis” (CLAVAL, 1999, p. 12). De acordo com o autor, é nesse momento de conhecimento de novos valores, onde o sujeito passa por momentos de dificuldade ou de crise, que ocorre uma mudança de identidade. Partindo deste ponto de vista, a construção das identidades assume uma dimensão geográfica.

A relação da identidade com as questões culturais, seja individual ou de grupo, perpassando por toda a construção do vivido através do tempo, do espaço e das crenças, faz com que a dialogicidade entre território e identidade se torne constante e indissociável. “Uma e outra, estas categorias são produtos da cultura, em um certo momento, num certo ambiente: os dados objetivos permitiriam, no mesmo quadro, definir outras identidades e outros

territórios” (CLAVAL, 1999, p. 16). Dessa forma, “A identidade aparece como uma construção cultural. Ela responde a uma necessidade existencial profunda, a de responder à questão: “quem sou eu?” (CLAVAL, 1999, p. 15). E ela assim o faz, a partir de elementos que caracterizam ao mesmo tempo o indivíduo e o grupo através de “[...] artefatos, costumes, gêneros de vida, mas também de sistemas de relações institucionalizadas, concepções da natureza, do indivíduo e do grupo” (CLAVAL, 1999, p. 15).

Portanto, o que conta para que o suporte territorial das identidades não precise ser contínuo ou um único bloco é a sua dimensão simbólica de alguns referentes espaciais, como lugares de culto, túmulos ancestrais e etc. “A territorialidade se exprime mais em termos de polaridade que de extensão” (CLAVAL, 1999, p. 17).

Os sentimentos de identidade e suas transformações repercutem sobre o conceito de territorialidade. Esse conceito traduz a maior parte das estruturas conhecidas na vida coletiva. A visão das transformações exercidas sobre os meios do vivido apontadas por Claval é compartilhada por Guy Di Méo, para quem o “[...] espaço social qualifica os lugares da biosfera tecidos pelo entrelaço das ligações sociais e espaciais. Trata-se então da identificação de uma nova fibra, ao mesmo tempo espacial do social e social do espacial” (DI MÉO, 2012, p. 3).

Para Di Méo o conceito de espaço vivido consiste em uma ligação existencial que é muito subjetiva, no qual o indivíduo socializado estabelece uma ligação com a terra quando é informado e influenciado pela esfera social. “Ele se impregna de valores culturais refletindo, para cada um, o pertencimento à um grupo localizado. Seu conhecimento passa pela escuta dos atores, pela consideração de suas práticas, de suas representações e de seus imaginários espaciais” (DI MÉO, 2012, p. 3).

Estabelece, por conseguinte, uma relação de ‘continuum’ entre território e identidade em que ocorre uma interação entre o sujeito humano e o território numa perspectiva dialética. A identidade nutre-se de uma constante relação, do sujeito com o espaço no qual ele vive. São suas vivências, experiências íntimas, espaciais e pessoais que conferem uma dimensão específica para essa relação (DI MÉO, 2004). Desta maneira, os territórios são construídos a partir do imaginário e da vivência humana, pois, é por meio das representações identitárias, mentais e sociais que o corpo se insere no meio e, de forma simultânea, modifica e é modificado pelo território.

Para Di Méo (2004) a identidade individual ou coletiva participa ativamente da criação dos territórios. “Ela permite, igualmente, estabelecer espaços coletivamente nomeados, apropriados, significados e vivenciados; espaços que chamamos correntemente de lugares ou territórios.” (DI MÉO, 2004, p. 340). A partir dessa premissa, o autor define o território como um lugar de todos os registros da vida humana e social. Ele associa ao conceito de território os

conceitos de identidade e de memória, sendo que o mesmo toma o sentido daqueles que se apropriam dele.

Nesse sentido, o sentimento identitário permite que o indivíduo se sinta plenamente inserido em um grupo, com uma base especial ancorada na realidade. Dito de outra maneira, território e identidade estão indissociavelmente ligados, pois, “[...] a construção das representações que fazem certas porções do espaço humanizado dos territórios é inseparável da construção das identidades. Uma e outra, estas categorias são produtos da cultura, em um certo momento, num certo ambiente” (CLAVAL, 1999, p. 16).

Concluindo, para darmos contornos finais ao conceito de território que servirá de base para o leitor/jogador cumprir o objetivo final, realçamos os estudos do geógrafo Rogério Haesbaert e seu conceito de território simbólico em uma dimensão cultural. O território simbólico nos servirá de base para considerarmos sua construção e existência em jogos de videogame. Por outro lado, o conceito de territorialidade torna-se, também, indispensável na identificação da existência dos territórios simbólicos em jogos de videogame e se eles são vivenciados através das experiências e identidade dos avatares virtuais controlados pelo jogador. Com esses itens mágicos em mãos, o leitor/jogador agora precisa de um mapa que mostrará o atual panorama de uma das peças chave para a construção do seu objetivo final.

2.3 O MAPA: A PÓS-MODERNIDADE CIBERCULTURAL E OS JOGOS

Compreender o atual panorama em que está inserido os jogos de videogame se torna essencial para que o leitor/jogador prossiga em sua caminhada. Jogos de videogame se tornaram uma das mídias ciber culturais mais importantes, envolto na atual cultura do ciberespaço, que vivemos. Para compreensão do poder dos videogames na cultura, sua evolução e suas principais características, o leitor/jogador receberá ajuda de autores importantes que buscam elucidar estes conceitos que permeiam a revelação deste mapa, são eles: Lúcia Santaella e Mina Feitoza (2009), que abordam suas pesquisas sobre os videogames em busca da compreensão da densa geografia dinâmica dos games e das complexas relações que eles têm descortinado em nossa sociedade; Jesus de Paula Assis (2007), que trabalha sobre a experiência vivida de jogar, pensar e criar games e como essas novas formas de interação e percepção entre o real e o virtual interferem em nosso cotidiano; Sérgio Nesteurik (2008), que aborda os videogames enquanto linguagem e fenômeno cultural; Jame McGonigal (2010), que foca suas pesquisas em como poderíamos melhorar nossas relações de trabalho e vivências cotidianas, utilizando o que ela intitula de “a mecânica da felicidade dos jogos”; Steven Johnson (2012), para quem a atual

cultura de massa faz com que nos tornemos mais inteligentes, incluindo os videogames; Guilherme Xavier (2010), que propõem um entendimento da linguagem visual dos videogames e sua sintaxe e por fim, o autor/personagem referência do presente trabalho Jesse Schell (2011), um dos autores mais reconhecidos e respeitado na literatura que envolve o processo de produção da experiência de se jogar um jogo através dos conceitos de *game design*.

Com a evolução das mídias e sua convergência no atual cenário digital, vivenciado na pós-modernidade, estamos lidando com uma indústria que se tornou gigantesca em poucos anos. Analisando por uma perspectiva histórica, essa indústria se tornou uma das mais rentáveis financeiramente na atualidade. “[...] basta repetir o que vem sendo reiteradamente alardeado, a saber, que a movimentação financeira de sua indústria é superior à do cinema, e é a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística”. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 10)

Além do poderio econômico, os videogames desempenham um papel importante na cultura no início do terceiro milênio e agora, figuram como parte importante da cultura pós-moderna. Leão (2013) aborda a essência dos videogames de uma forma poética.

A presença dos videogames na cultura é fato incontestável. Seus ritmos, imagens e narrativas se alastram como pinceladas de aquarela e nos conduzem a universos oníricos. Força ígnea, o videogame não cessa de produzir flamas e nos seus movimentos dinâmicos, paisagens ardentes se catalisam. Nos discursos que ecoam sua potência, o videogame é, ao mesmo tempo e de forma intensa, destruidor e salvador, força e enlace social e instrumento de solidão. No pensamento que estimula e produz, lógicas esquizoides, impossíveis e tortuosas buscam sempre a mesma coisa: Vetores de intensidade. Sim o videogame é um tipo de fenômeno cuja vivacidade não apenas deixa rastros na cultura, mas como força indomável, incendeia discursos. Se, o videogame é um tipo de fenômeno cuja a vivacidade não apenas deixa rastros na cultura, mas como força indomável, incendeia discursos. Se, como já disse Bachelard, razão e imaginação opõem-se nos movimentos da objetividade e da subjetividade e, como uma dança necessária, complementam-se para uma possível compreensão da complexidade, podemos propor que o videogame é um fazedor de pontes. (LEÃO, 2013 apud GASI 2013, p. 06)

“Tratava-se de um negócio completamente diferente, nada do que eu jamais conheceria. [...] Trinta segundos de jogo, e já estou inteiramente em outro estágio do meu ser, com todas as minhas sinapses em atividade” (MCGONIGAL, 2012, p. 49). Essas foram as palavras de David Sudnow, pianista de jazz e sociólogo que publicou um livro de suas memórias sobre videogame. Considerado o primeiro do gênero, trata-se de uma crônica, de 161 páginas, sobre seus esforços para dominar um dos primeiros jogos comercializados com intuito de diversão familiar, o ping-pong do console Atari chamado Breakout. (MCGONIGAL, 2012).

Breakout era um jogo bem simples, onde o jogador deveria controlar uma plataforma representada por uma linha grossa e reta. O consiste em uma bolinha jogada na tela e o objetivo principal é não deixar que ela caia (ver figura 01, em anexo). Para ganhar pontos, o jogador tem

que destruir alguns tijolos ou blocos, isso acontece quando se rebate a bolinha com a plataforma. Conforme o jogador vai sobrevivendo na partida e derrubando mais blocos, a velocidade da bolinha aumenta. O Atari Breakout podia ser jogado com um ou dois jogadores.

Sudnow fugia totalmente do estereótipo de um jogador de videogame, tinha 43 anos, era professor e sua carreira em conjunto com a música fazia com que sua vida fosse atarefada e cheia de compromissos. Para sua surpresa, já que não imaginaria tal possibilidade, o videogame se tornou um trabalho mais gratificante do que realizar suas pesquisas ou compor músicas. Durante três meses, Sudnow se aventurou em Breakout como alguém que dedica tempo integral a um emprego: “Cinquenta horas, umas boas cinco horas por dia durante dez dias, à tarde, à noite, às três da manhã” (MCGONIGAL, 2012, p. 47).

Sudnow ficou tão impressionado com o poder da nova mídia, que se sentiu na obrigação de escrever um livro sobre a sua experiência, sobre a forma como se deu a sua aproximação e como o jogo o convidava a ser cada vez mais íntimo. Segundo Mcgonigal (2012) Sudnow, em seu livro, “[...] descreve uma extrema ativação neuroquímica que acontece com os cérebros e corpos quando começamos a jogar um bom jogo de computador ou videogame”. (MCGONIGAL, 2012, p. 48). O jogo fazia com que Sudnow ficasse “[...] extremamente focado, altamente motivado, criticamente recarregado e trabalhando nos exatos limites de suas habilidades. A imersão era quase instantânea. O fluxo estava rápido e virtualmente garantido”. (MCGONIGAL, 2012, p. 48).

Do zero à experiência máxima em apenas trinta segundos – não é de surpreender que os videogames o tenham conquistado. Nunca antes na história da humanidade esse tipo de ativação emocional perfeita pode ser acessado de modo tão barato, confiável e rápido. (MCGONIGAL, 2012, p. 49).

Segundo Mcgonigal (2012), o que torna o registro de Sudnow um objeto histórico importante é o fato dele ter sido o primeiro a expressar “[...] o que havia de tão novo e emocionalmente instigante sobre jogos digitais, antes dos gráficos espetaculares, antes das histórias épicas e antes do mundo de jogos online para multidões” (MCGONIGAL, 2012, p. 49).

Desde a primeira literatura que abordava o poder de imersão dos jogos, escrito por Sudnow, o número de livros que abordam o poder dos videogames como mídia cresceu consideravelmente. A dificuldade inicial em se ganhar espaços nas prateleiras das livrarias e nos objetos de estudos dos pesquisadores nas academias, é de certa maneira acompanhado de um menosprezo e avaliação apocalíptica de teóricos e críticos da cultura e de leigos a respeito dos videogames. Convicção esta que subsidiou outras mídias tempos atrás, quando iniciaram, como os programas de televisão, taxados como “[...] vulgar, banal e nocivo, por estimular

comportamentos agressivos e a violência nas crianças e nos jovens de sexo masculino” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 10). Aliás, este, que continua sendo o maior público ativo dos jogos, mesmo com o crescente número de usuárias do sexo feminino.

Para Luz (2010), desde seu surgimento, há 40 anos, o videogame vem se consolidando como nova mídia e ganhando espaço na cultura popular por sua natureza multimídia e interativa e hoje é aceito como meio expressivo maduro e merecedor de estudos acadêmicos. Xavier (2010) corrobora com a ideia que os videogames são uma mídia amadurecida, acreditando que isso se dá pelos investimentos comerciais realizados ao longo das décadas, mas acha que a academia vê o jogos com certo desdém e acredita que a solução para esses problemas “[...] surge sob a forma de experiências de criação e desenvolvimento realizados no intuito de estabelecer os alicerces de uma nova aproximação sobre o jogo, como área de atuação científica e impulsionadora de novos processos tecnológicos” (XAVIER, 2010, p. 10).

Em 2008, os videogames completarem seu quinquagésimo aniversário, mas, ressalta-se, uma história que pode ser mais antiga, se analisarmos o início das experiências com os equipamentos eletromecânicos das máquinas de Pinball e curiosidades diversas em feiras de novidades. Xavier (2010) considera relevante citar, que apesar de todos os aspectos lúdicos facilmente reconhecíveis nos jogos, em praticamente cinquenta anos de história, só a partir do início do século XXI, inicia-se um murmúrio para a sistematização de estudos relacionado aos jogos. Tal mudança, no patamar dos estudos dos jogos, segundo o autor, advém de questões mercadológicas.

O constante aumento das vendas e o crescimento da mídia fizeram com que a academia voltasse seus olhos para o fenômeno dos jogos, enxergando a possibilidade de estudar os jogos para além da temática do entretenimento. “São construções de múltiplas facetas, nos quais conteúdos narrativos, sistemas de interatividade, desafios e recompensas, socialização, difusão tecnológica, conflitos, simbolismo e relações perceptivas se apresentam como fundamentadores de sua leitura” (XAVIER, 2010, p. 12). A academia passa a entender que jogos não são apenas uma relação de interface entre operador e mundo virtual, mas sim um meio de manifestação de experiência maiores.

Segundo Nesteriuk (2009), em termos acadêmicos científicos, existem três diferentes linhas de estudos sobre os videogames: A primeira, uma linha de estudos funcionalistas, que dizem respeito ao estudo das causas, consequências e efeito dos jogos, concentrados em áreas como a psicologia, antropologia, educação, pedagogia e sociologia. O autor considera que esta linha faz inúmeras considerações sobre a influência dos videogames sobre o homem nas últimas duas décadas e que essas considerações se dividem entre duas visões com um amplo predomínio da primeira: Uma visão apocalíptica (neoludita), que é a mais difundida e alega que ao banalizar

a violência, o videogame estimula comportamentos agressivos em seus jogadores. A outra visão é conceituada pelo autor como integrada (tecnoutópicas), “[...] que entende que o contato com o videogame é um processo quase irreversível na cultura contemporânea e, portanto, deve ser utilizado em prol de atividades mais úteis, como no tratamento de problemas com coordenação motora e síndromes correlatas no desenvolvimento de exercícios de raciocínio, lógica, reflexo; e, em atividades de integração, iniciativa e cooperação” (NESTERIUK, 2010, p. 24). A segunda linha é representada por estudos técnicos-tecnológicos que centram seus estudos no desenvolvimento e na exploração da inteligência artificial, computação gráfica, programação e das demais ciências técnicas e computacionais que se apropriam de pesquisas e experiências tecnológicas desenvolvidas em áreas diversas para aplicá-las de forma experimental aos videogames.

O videogame acaba funcionando, muitas vezes, como uma espécie de laboratório de novas linguagens e tecnologias, na medida em que o jogador acaba exercendo a função de um controlador de qualidade, ou melhor, de um explorador das potencialidades dessas tecnologias, apontando eventuais falhas, acertos e novas possibilidades de desenvolvimento. (NESTERIUK, 2010, p. 24).

A terceira linha, segundo Nesteriuk é a dos estudos formalistas, que aborda questões referentes à linguagem, à estética, à retórica do meio e que busca investigar as formas expressivas e potencialidades intrínsecas dos videogames. Nesta linha, o autor enfatiza a importância da aplicação de uma metodologia interdisciplinar amparada em outras áreas ligadas ao estudo da linguagem, da estética e da retórica. (NESTERIUK, 2010).

Luz (2010) segue a linha de pensamento de Xavier (2010) e define os videogames como um campo de estudo multidisciplinar, que pode acomodar diversos tipos de abordagens, “[...] pode ser estudado pela ótica do cinema, teorias de televisão, semiótica, performance, literatura, narratologia, ciência da computação, comunicação, estética e etc.”. (LUZ, 2010, p. 17). Santaella e Feitoza (2009) corroboram com a definição de Luz e complementam definindo os jogos como um campo de estudo “[...] híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas, uma vez que é movido pela inovação tecnológica” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 12). Para as autoras, jogos são híbridos por envolver programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade e paisagem sonora.

As autoras acreditam que a interdisciplinaridade evidente dos jogos, faz com que, campos de estudo como a filosofia, semiótica, psicologia, antropologia, ciências da computação, a engenharia elétrica, as telecomunicações, ciências cognitivas, a publicidade, o marketing, as comunicações, o design, a computação gráfica, a animação, a crítica literária e de

arte, a narratologia, a ludologia, a educação, “[...] tem relação direta com as múltiplas e integradas características dos jogos” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 12). Para as autoras, o fato de teorias multidisciplinares sobre os jogos começarem a aparecer no contexto acadêmico, aprofunda o discurso sobre a esse tipo de mídia e fazem com que apareçam pesquisadores dispostos a ultrapassar a barreira dos preconceitos, visando compreender em profundidade suas propriedades e o que a torna capaz de produzir tal intensidade de apelo e aderência psíquica e cultural (LUZ, 2010, p. 18).

Assim como Santaella e Feitoza (2009), Luz (2010) e Xavier (2010) acreditam na multidisciplinaridade presente nos jogos dada a tamanha dificuldade de criar uma disciplina que englobe todos os conceitos que permeiam os jogos de videogame. Nesse sentido, Schell (2011) acredita que nenhum campo de pesquisa conseguiu mapear esse território perfeitamente, mas que vários campos diferentes, conseguiram mapear parte dele em separado. Para o autor, três campos se destacam: psicologia, antropologia e design.

Na psicologia, Schell (2011) destaca o debate entre os behavioristas, que focam no comportamento mensurável da mente e os fenomenologistas que estudam o que mais se preocupa os designers de jogos, a natureza da experiência humana e a “sensação do que acontece”. Para esses últimos, a principal ferramenta é a introspecção, ou seja, o ato de examinar as experiências da maneira como elas acontecem. Para o autor, por mais fascinante que seja estudar nossos próprios pensamentos e sentimentos internos é ciência questionável. “Como resultado, por mais progresso que a psicologia moderna tenha feito, geralmente ela se sente obrigada a evitar aquela coisa com que mais nos preocupamos – a natureza da experiência humana” (SCHELL, 2011, p. 13).

Embora a psicologia não tenha todas as respostas que precisamos, fornece alguma muito úteis. (...) Mais do que isso: fornece abordagens que podemos utilizar eficazmente. Sem estar vinculados à responsabilidade estrita da boa ciência, designers de jogos podem fazer uso tanto dos experimentos comportamentais como da introspecção fenomenologista para aprender o que precisamos conhecer, pois, em última instância, como designers, não estamos preocupados com o que é definitivamente verdadeiro no mundo da realidade objetiva, mas apenas com o que parece ser verdadeiro no mundo da experiência subjetiva. (SCHELL, 2011, p. 13).

A antropologia para SCHELL (2011) é uma outra disciplina importante no estudo do comportamento do ser humano a respeito do que pensam e fazem, que opta por uma abordagem mais holística do que a psicologia examinando aspectos como o físico, o mental e o cultural do ser humano e está mais interessada em estudar as similaridades do que as diferenças entre os povos. Segundo o autor, a parte da antropologia que ajuda no estudo dos jogos é a antropologia cultural que estuda o estilo de vida das pessoas, principalmente, por meio do trabalho de campo.

Os antropólogos culturais vivem junto da população estudada, e tentam fazer uma imersão total no mundo das populações estudadas. Eles buscam uma observação objetiva da cultura e das práticas, mas, ao mesmo tempo, analisam introspectivamente e se esforçam muito para se colocar no lugar das pessoas sob o estudo (SCHELL, 2011, p. 14)

A antropologia tem muito a ensinar aos desenvolvedores de jogos a respeito da natureza humana. E por último, outra disciplina importante para o estudo dos jogos citada por Schell (2011), o design. De acordo com o autor, o ser humano é capaz de tirar lições úteis de quase todo tipo de profissional designer: “Músicos, arquitetos, escritores, cineastas, designers industriais, webdesigner, coreógrafos, designers visuais e muito mais” (SCHELL, 2011, p. 14). O autor faz uma crítica onde menciona a dificuldade do compartilhamento de descobertas entre os designers, mencionando que os mesmos conhecem pouco o funcionamento dos outros campos do design, e cita como exemplo, um músico que pode conhecer muito sobre ritmo, mas provavelmente dá pouca atenção ao modo como os princípios do ritmo podem ser aplicados a algo não musical, como um romance ou uma peça de teatro. Enfim, Schell (2011) conclui que criar pontes entre as três disciplinas, pode ajudar a explicar o desenvolvimento e o estudo dos jogos de videogame.

Por um outro ângulo, Luz (2010) defende o fato que os videogames são estudados por diversas óticas pela forma que sua linguagem foi constituída; ou seja, a partir de diversas mídias, como jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenhos animados e etc. É, a partir do momento que se mostra numa linguagem madura, que requer um campo de estudos próprio, com uma visão multidisciplinar como uma mídia específica, para ser estudado.

Mas ainda podemos enxergar o videogame como uma nova forma de arte (a décima, como os irmãos Le Diberder defendem, ao lado do cinema e da fotografia), uma poderosa arte híbrida, que carregam em sua linguagem gráfica os elementos da arte do cinema, da animação e dos quadrinhos. (LUZ, 2010, p. 19)

Xavier (2010) completa “[...] que os estudos sobre o assunto permitem-nos observar que, ao longo dos anos, os jogos sempre tangenciaram e influenciaram a materialidade tecnológica da sociedade contemporânea” (XAVIER, 2010, p. 13).

Partindo da concepção dos autores apresentados acima a respeito dos estudos acadêmicos de jogos de videogame, coletamos então trabalhos publicados a partir do ano 2000 até o ano 2017, em plataformas online de divulgação científica (Google acadêmico, Scielo e Domínio público) uma amostra contendo os primeiros 110 trabalhos, apresentados pelos buscadores acadêmicos. Trata-se de uma amostra significativa que demonstra a pertinência do tema pesquisado. Para os trabalhos escritos na língua portuguesa e publicados no Brasil,

utilizando como termo de pesquisa “*Jogos eletrônicos*” (que é o termo relacionado a pesquisa de jogos com o maior número de resultados). Esse levantamento nos permite entender o atual panorama da pesquisa sobre jogos no Brasil. Dentre eles encontramos artigos multidisciplinares, que perpassam 23 áreas do conhecimento distintas. Algumas publicações têm viés interdisciplinar, mas, para fins analíticos, estas foram separadas pela observação da área do saber do(s) autor(es) e abordagem presente nos documentos. Ainda dentro de suas respectivas áreas de estudo, foram categorizadas sete temáticas comuns e apresentadas na tabela 1, organizada por quantidade de materiais encontrados.

Tabela 1 – Pesquisas relacionadas com a palavra-chave “jogos eletrônicos” em publicações de 2000 até 2017 nos buscadores acadêmicos: Scielo, Google acadêmico e Domínio Público.

	TEMÁTICA ABORDADA	ÁREA DO CONHECIMENTO	QUANT	
1	Jogos eletrônicos no contexto educacional (Seu uso como ferramenta educacional, tanto no ensino fundamental quanto em universidades)	Fisioterapia	1	45
		Psicologia	2	
		Educação Física	7	
		Pedagogia	10	
		Psicologia	6	
		Tecnologia na educação / Gameificação	16	
		Sociologia	1	
		Ciência da computação	1	
		Medicina	1	
2	Jogos eletrônicos, cultura e saúde (Estudos que demonstram como os jogos influenciam a mente do jogador, podem ser usados em reabilitação ou melhorar os estudos e/ou sua aplicação em atividades físicas e sua influência nos relacionamentos sociais)	Educação Física	2	30
		Odontologia	1	
		Pediatria	1	
		Hebiatria	1	
		Psicologia / Psiquiatria / Neuropsiquiatria	14	
		Sociologia	9	
		Fisioterapia	2	
3	Jogos eletrônicos e sua relação com a violência	Educação Física	1	4
		Educação	1	
		Psicologia	1	
		Sociologia	1	
4		Administração	2	3

	Jogos eletrônicos e conceitos empregados em um contexto empresarial	Engenharia de produção	1	
5	Jogos eletrônicos como esportes virtuais	Educação Física	1	
6	Jogos eletrônicos no contexto da cibercultura e a relação subjetiva do jogador com o ciberespaço	Educação física	1	7
		Sociologia	5	
		Comunicação e mídia	1	
7	Jogos eletrônicos baseado em sua disciplina de criação, o design de jogos e suas implicações como mídia cultural, bem como suas implicações mercadológicas como indústria	Design de jogos	10	25
		Inteligência artificial	1	
		Narrativa	7	
		Administração	3	
		Marketing	2	
		Tecnologia	1	
		Linguagem visual	1	

Fonte: <http://www.scielo.br/> - <https://scholar.google.com.br/> <http://www.dominiopublico.gov.br>

Analisando o levantamento realizado nos buscadores e classificando o atual panorama de pesquisa dos jogos no Brasil dentro das três linhas de estudo classificadas por Nesteriuk (2009) chegamos à conclusão que a maioria são de estudos formalistas com uma visão tecnoutópica do assunto, o que contraria a visão do autor que acredita que a visão neoludita é mais difundida, mas como podemos perceber na tabela 1, foram poucos trabalhos encontrados que aparentam essa linha. Também são muitos os trabalhos acadêmicos que se encaixam no que o autor define como abordagem integrada, que demonstram os benefícios dos videogames como no tratamento de problemas crônicos de saúde. Por fim, vale ressaltar que poucos são os trabalhos que apresentaram o que Nesteriuk (2009) denomina de abordagem apocalíptica, que relacionam jogos como impulsionadores de atos violentos.

Reforçando a interdisciplinaridade presente no desenvolvimento de jogos, conforme explicita a tabela 1 acima, Schell (2011) cita as habilidades que acredita ser as principais e mais úteis para quem quer trabalhar como desenvolvedor de jogos, ou, mais especificamente como designer de jogos: *Animador*. O significado da palavra animação já resume um pouco da habilidade citada: “dar vida”. “Entender as possibilidades e os limites da animação de personagens, permitirá que o desenvolver de jogos abra a porta para uma forma de design de jogo que o mundo ainda está por ver” (SCHELL, 2011, p. 3). Através da *Antropologia* pode se conhecer o público a ser atingido com determinado jogo, podendo assim construí-lo de uma forma a satisfazer o seu público alvo; a *Arquitetura* como base para criação de cenários e novos

mundos inteiros; o *Brainstorming*, para não ter medo de novas ideias; os *Negócios e aspectos econômicos*, já que jogos são uma indústria, é preciso que se tenha habilidade para lidar com ela, visto que alguns jogos, conseguiram criar uma economia dentro de seu próprio ecossistema. Por fim, a *Cinematografia*, para se poder oferecer uma experiência emocionalmente convincente através das técnicas cinematográficas.

É preciso, portanto, dominar a *Comunicação* e ser um bom comunicador para conseguir trabalhar em uma produção interdisciplinar, dominar uma *Redação Criativa e histórica*, já que é necessário criar mundos ficcionais do zero e tomar decisões sobre tudo que acontece na narrativa; além de guiar o jogador por eventos históricos reais que podem servir de inspiração ou como premissa básica. Cabe, também, dominar os princípios de *Engenharia moderna e matemática*, pois os videogames envolvem as mais altas tecnologias, probabilidades, análises de risco, sistema de pontuação complexos e tudo que está por trás da computação gráfica e da ciência da computação em geral. Há que se dominar as *Artes Visuais e a Música*. Já que os jogos são repletos de imagens visuais, é preciso saber criar a imagem que se deseja para o jogo e através da música envolver o jogador em uma atmosfera confluyente. Enfim, são necessários os estudos da *Psicologia* para se compreender a mente humana e de que forma é possível atingir os níveis psíquicos e sensações prazerosas ao se jogar.

Schell (2011) termina mencionando que a quantidade de habilidades é grande, mas, ressalta que ainda há muito mais e completa, “[...] como alguém pode dominar todas essas coisas? A verdade é que ninguém pode. Mas, quanto maior o número dessas coisas com as quais você se sinta à vontade para trabalhar, ainda que imperfeitamente, melhor será para você” (SCHELL, 2011, p. 4).

Mesmo tendo como objetivo primário a diversão e entretenimento, ao percorremos o caminho de evolução das pesquisas, entendermos a quantidade considerável de disciplinas que estão envoltas na criação dos jogos de videogame. Além disso, pelo tamanho de sua indústria, os videogames são um dos grandes “[...] estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento, aproveitando das pesquisas de ponta, ao mesmo tempo em que as disponibilizam em larga escala e com grande rapidez” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 10). Hoje, eles possuem diversas funções, inclusive educativas, ganhando visibilidade e mais espaço entre os pesquisadores e escritores.

Para Assis (2007) o impulso dos videogames na década de 1970 se deve a difusão em grande escala dos computadores pessoais que transformou os computadores e a informática em um meio de massa para a criação e a comunicação. Dessa maneira, desde então, os jogos vêm acompanhando o desenvolvimento das tecnologias. Essa evolução da tecnologia, faz com que os criadores de jogos e artefatos de jogos sejam cada vez mais exigidos, tanto na parte do criar

quanto do exibir. “Se nos anos 1980 os videogames começam a mesclar estratégias, visual realista, premiação e mudança de fases, o que dizer das novas formas híbridas dos games atuais, nos quais novos elementos se somam e transformam os ambientes de jogos?” (ASSIS, 2007, 38). Entretanto, não só os criadores e dispositivos acompanham a evolução tecnológica. De acordo com Nesteriuk (2008), a primeira leva de jogadores envelheceu e conforme os games foram ganhando importância, foram deixando de ser apenas brincadeira de criança, passando a ser um meio significativo de comunicação e expressão contemporâneo. Ou seja, “[...] além do entretenimento em si, games são atualmente usados para os mais diversos propósitos e finalidades, como em experiências artísticas, na educação, no treinamento e na publicidade” (NESTERIUK, 2008, SP).

Desta forma, quando nos referimos a palavra “games” consideramos não apenas jogos, mas um aspecto da linguagem, estética e retórica adjacentes que com o passar dos anos se disseminam de diferentes formas pelas culturas mundo afora influenciando os produtos culturais que consumimos. Isto posto, ao ignorarmos esse fenômeno, “[...] estamos perdendo a oportunidade de conhecer uma das mais singulares formas de entretenimento, comunicação e conhecimento não só de jovens e crianças, como também de adultos nos dias de hoje” (NESTERIUK, 2008, sp).

Na evolução do videogame como mídia, na década de 1990, uma expressão que dominou a década foi “convergência de mídias”, onde toda forma de entretenimento seria veiculada em apenas um veículo de mídia. Os conteúdos não podem ser apenas traduzidos de um meio ao outro, mas sim, precisam ser transformados para que não percam em nada ao passar para um novo formato de mídia. Podemos citar exemplos de clássicos que foram criados sem que os autores pensassem na transposição para outras mídias que ainda não teriam nem sido inventadas, como Alice no país das maravilhas (1865), que só fez sua estreia em videogames 3D no ano 2000 com *American McGee's Alice*. Já em 2007, Alice retorna aos cinemas, com uma nova personalidade, mais madura e sinistra, características herdadas do jogo de videogame (Ver figura 02, em anexo). Entre o videogame e o novo filme, existe o aparecimento da matriz de mídia, um conteúdo infinitamente adaptável, que pouco ou nada perde e suas diversas traduções [...]. Nos anos 1990, os videogames eram feitos a partir do sucesso dos filmes. Quinze anos depois, os filmes e os videogames vêm da mesma fonte” (ASSIS, 2007, p. 38).

No início da popularização dos jogos de videogames os avatares representados na tela dos videogames eram Lowpoly, duros e imperfeitos, e não chegavam nem aos pés do que o cinema poderia apresentar. “Mas então o cinema começa a se adaptar aos videogames e personagens como Lara Croft têm na tela, movimentos truncados típicos dos personagens do jogo (ver figura 03 em anexo)” (ASSIS, 2007, p. 38).

Não foi preciso que os videogames alcançassem o patamar do cinema para que as mídias convergissem. Assim, o cinema se adaptou aos movimentos grosseiros dos personagens de animação em tempo real. “Essa convergência tem resultados a montante: para fazer convergir é preciso que a fonte seja maleável” (ASSIS, 2007, p. 38). Segundo o autor, os videogames não podem mais serem vistos, como poderiam ser a 15 anos atrás, desatrelados de filmes, livros, animações e fantasias que funcionam como uma espécie de matriz. Ele passa a ser uma de suas manifestações. “As matrizes geram aventuras simples que podem ser encenadas ou jogadas, mas em cenários realistas (seja realistas deste mundo ou na linha de um realismo plausível da ficção científica mais tradicional)” (ASSIS, 2007, p. 38).

Outro ponto que fez com que os jogos demorassem a ser reconhecidos como uma mídia importante, pode ter a ver com a visão tendenciosa que muitas pessoas, e até mesmo os próprios jogadores, têm dos jogos. McGonigal (2012) enfatiza que isso é um problema cultural e até mesmo da nossa própria linguagem e está de alguma forma impregnado na forma como usamos as palavras “jogo” e “jogador” nas expressões cotidianas.

Mcgonigal (2012) explica sua tese exemplificando com algumas expressões populares. Ao utilizarmos a expressão “jogando com o sistema” para dizer que alguém o está explorando em benefício próprio, mesmo seguindo as regras, está jogando de uma forma que não deveria jogar; e ao utilizarmos a expressão “jogar o jogo”, quando de fato queremos que uma pessoa deixe de lado a moral e a ética em prol de regras que não são as moralmente aceitáveis. Também não se pode esquecer que não confiamos em “jogadores” e usamos o termo para “[...] descrever alguém que manipula os outros para conseguir o que quer. “[...] Temos de nos manter alerta quando estamos perto deles e é por isso que podemos alertar alguém: “Não faça esses joguinhos comigo.” (MCGONIGAL, 2012, p. 29).

Expressões como “Isso não é um jogo!” demonstram que não gostamos de perceber quando alguém usa estratégias contra nós para divertimento próprio. Quando usamos este tipo de expressão, queremos dizer que essa pessoa está se comportando com descaso ou não está levando a situação a sério. Dessa maneira, as expressões impregnadas em nossa cultura e linguagem, demonstram de uma maneira errônea que os jogos encorajam e treinam as pessoas a agir de um modo que não é apropriado na vida real. Essas metáforas não refletem com precisão o que realmente significa participar de um jogo bem desenvolvido. “Elas são apenas o reflexo de nossos piores temores a respeito deles. [...] temos medo de perder a noção de onde o jogo termina e onde a realidade começa” (MCGONIGAL, 2012, p. 30).

Outra batalha que os videogames enfrentam para se assumirem como uma mídia importante na sociedade é uma comparação, as vezes descabida, com os livros. Johnson (2012) traça um interessante paralelo em que mostra como seria nossa vida e as comparações caso os

videogames tivessem chegado antes dos livros em nossa cultura. Para o autor a “[...] noção do poder intelectualmente nutritivo dos livros é algo tão arraigado em nossas suposições que é difícil considerar um ponto de vista diferente” (JOHNSON, 2012, p. 24). Os jogos sofrem com comparações por serem julgados em contraste com as convenções mais antigas das leituras. “O problema de julgar novos sistemas culturais com base em seus próprios termos é que é impossível evitar que a presença do passado recente afete nossa opinião sobre as novas formas, destacando falhas e imperfeições” (JOHNSON, 2012, p. 24).

Para Johnson (2012), muitas das vezes os jogos são criticados com uma espécie de seletividade amplificada, onde se chama a atenção para certas propriedades isoladas dos jogos e então se projetam cenários pessimistas. Assim, baseiam-se nessas propriedades e em seus possíveis efeitos sobre a “geração mais jovem” sem nunca mencionar os benefícios de se jogar videogames. O autor chama atenção para as principais matérias que são veiculadas em grandes veículos de mídia a respeito dos videogames. “Em sua grande maioria, a mensagem dessas matérias é: jogar videogames pode não ser uma completa perda de tempo” (JOHNSON, 2012, p. 27). Essas matérias, apontam para efeitos benéficos secundários dos videogames como destreza manual ou memória visual ou destacam de maneira tendenciosa o aspecto financeiro da indústria dos videogames. Elas apresentam títulos chamativos, mas, diminuem o poder dos videogames com expressões do tipo “vamos levar jogos a sério”, que geralmente apontam que o jogo já ultrapassou a gigante indústria do cinema. Nesse sentido, o autor conclui:

Bem, não tenho dúvida de que os videogames de hoje realmente melhoram a inteligência visual e a destreza manual, mas as virtudes dos games vão muito além da coordenação visual-motora. Quando leio esses relatos ostensivamente positivos sobre videogames, penso que seria o mesmo que escrever sobre os méritos dos grandes romances destacando que a leitura melhora nossa capacidade de soletrar. É verdade, acho, mas isso não faz justiça à rica e complexa experiência da leitura de romances. Há uma cegueira semelhante na maneira como os videogames vêm sendo tratados pela mídia até hoje. Apesar de tanto debate sobre a cultura dos videogames, a experiência de jogar propriamente dita tem sido representada de maneira estranhamente inadequada. (JOHNSON, 2012, p. 28)

Uma das preocupações de Johnson (2012) advém do fato de que existe um grande hiato entre as pessoas que passam muito tempo imersas em mundos virtuais e as pessoas que ouvem relatos de segunda mão. Geralmente, segundo o autor, os relatos na grande mídia são feitos por pessoas que não tem contato direto com os videogames, por isso, vemos muitas matérias sobre o conteúdo, sendo, em boa parte relativas a carnificina, tiroteios, fantasias adolescentes e etc. Para Johnson (2012) esse hiato, entre os dois públicos, faz com que se torne difícil uma discussão acurada sobre o significado dos videogames.

Passado o período de dúvidas, críticas e incertezas infundadas, que rondam qualquer início de uma nova mídia que tenta se estabelecer perante a mídias já entranhadas em nossa

sociedade pós-moderna, estamos, atualmente situados, em um momento que o fenômeno já conhecido como “cultura gamer” desempenha um papel importante. Ele figura como uma das mídias centrais nas discussões da cibercultura, com inegável impacto no conceito de entretenimento e até mesmo no conceito de educação. Além disso, tem sido visto não só pela ótica cultural, mas, a partir de diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura pop, o que comprova a notável influência e relevância cultural dos games nas sociedades contemporâneas. Poucos pesquisadores têm dúvidas de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagens, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009)

Destrinchar o mapa do atual panorama dos videogames, seja acadêmico/científico ou como mídia importante na sociedade pós-moderna, além disso, perceber que jogos são permeados por diferentes áreas do conhecimento, tanto em sua criação quanto nas pesquisas que está envolto no dia a dia, se mostra valoroso para o leitor/jogador fazer os entrecruzamentos necessários com os itens mágicos, para a construção do percurso de construção do objetivo final da nossa jornada. Neste ponto, o jogador recebe um bônus! Entender o que caracteriza um jogo de videogame, nomenclaturas específicas e quais os conceitos estão interpenetrados na construção da experiência de jogar um jogo de videogame dará ao leitor/jogador elementos essenciais na construção do artefato final.

2.4 BÔNUS: CARACTERIZAÇÃO DOS GAMES

Todo bom jogo tem um bônus! E esse além de ajudar o leitor/jogador no percurso, trará alguns conhecimentos importantes para o sucesso na missão principal. Para que seja possível iniciarmos uma compreensão das principais características dos jogos de videogame é importante ressaltar a classificação adotada por diferentes autores quando se utilizam de diferentes termos para falar sobre jogos de videogame. Santaella e Feitosa (2009) salientam que ao falarmos sobre jogos utilizando a palavra “games”, estamos nos referindo a jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais e apontam que os jogos podem ser divididos em três grandes grupos que dependem do suporte utilizado: A) Jogos para console, elaborados para consoles específicos de videogames, os consoles de mesa, com visualização em monitores de televisão, como Playstation e Xbox e que inclui, nessa classificação, os consoles portáteis, como Nintendo 3DS e Playstation Vita; B) Jogos para microcomputadores pessoais, que estão ou não conectados à internet e por último, C) jogos para arcade que no Brasil

são mais conhecidos, de forma equivocada, segundo as autoras, por fliperamas, que são as máquinas integradas (console-monitor) dispostas em lugares públicos.

Santaella e Feitosa (2009) concluem que a expressão apropriada e genérica para todos os jogos seria “jogos eletrônicos”. No presente trabalho, que tem como foco o estudo de jogos de consoles de mesa, convencionamos chamar, segundo a classificação das autoras, de jogos de videogame.

De acordo com Fortuna, “[...] o objetivo do jogo é, antes de qualquer coisa, jogar” (FORTUNA, 2000, p.147). O que caracteriza os jogos são “[...] a espontaneidade, improdutividade, trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério, imponderabilidade e surpresa” (FORTUNA, 2000, p.147). Na época em que vivemos, podemos escolher entre inúmeras possibilidades de se jogar um jogo. Os jogos aparecem em mais formas, plataformas e gêneros do que em qualquer outro momento da história. Temos a liberdade de escolher entre minijogos com resolução rápida, jogos casuais que nos prendem atenção por 10 minutos, jogos de ação e aventura que narram histórias de oito horas ou até mesmo os RPG’s que precisam de uma dedicação do jogador por longas horas de jogatina. Dispomos da liberdade de nos dedicar a jogos com ou sem uma história complexa, marcar ou não placares. Eles podem desafiar nosso cérebro, corpos e até mesmo os dois ao mesmo tempo em várias combinações possíveis. (MCGONIGAL, 2012).

Para Xavier (2010) os jogos são tão antigos como as religiões e tão naturalmente estabelecidos como a fome, a raiva, o medo e o sexo. O autor acredita que divertir-se é uma necessidade humana. “O jogo se apresenta como possibilidade de mudar o sentido da realidade, empacotá-la em papel colorido e se surpreender ao abrir o invólucro novamente. É um êxtase que não desaparece com os anos, apenas muda de valor e perspectiva.” (XAVIER, 2010, p. 50). Por isso, Xavier propõe uma definição objetiva de jogo como sendo uma atividade que é notoriamente recreativa que envolve um ou mais participantes que se apresenta com objetivos que precisam ser atingidos através de um conjunto de regras que permitem ou proíbem ações e comportamentos. “O jogo eletrônico também se comporta em simultaneidade paradoxal, tal qual a luz, ora percebido como trânsito de partículas, ora como ondulatória. Quando falamos de jogo, percebemos a dualidade de sua presentificação” (XAVIER, 2010, p. 49). Na dualidade, se apresenta uma estrutura resultante da manipulação de partes, que são físicas ou até imaginadas, intuídas e interpretadas, e do outro lado, um modelo participativo ideal que é partilhado em nível consoante com os recursos disponíveis.

Mcgonigal (2012) diz que, se deixarmos de lados as diferenças entre plataformas, gêneros e tecnologias, poderemos definir quatro características que definem um jogo: Meta,

Regras, Sistema de Feedback e participação voluntária. As metas dão aos jogadores um senso de objetivo, são os resultados que terão que trabalhar para conseguir. As regras fazem com que os jogadores encontrem limites para atingir a meta, elas fazem com que o jogador seja criativo tendo que criar estratégias para conseguir atingir o objetivo. O sistema de feedback é o que faz com que o jogador saiba se está próximo ou não de atingir a meta. Esta, por vezes, assume a forma de pontos, troféus e conquistas. E, por último, a participação voluntária é o que faz com que os jogadores aceitem de forma consciente a meta, as regras e o feedback e tenham liberdade para abandonar a qualquer momento um trabalho que pode ser por muitas vezes desafiante e intencionalmente estressante. Esses são os principais elementos que definem um jogo. McGonigal (2012) enfatiza que todo o resto dos componentes do jogo, servem para consolidar e fortalecer esses quatro elementos principais. “Uma história envolvente torna a meta mais sedutora. Uma complexa métrica de pontuação torna o sistema de feedback mais motivador. Conquistas e níveis multiplicam as oportunidades de vivenciar o sucesso [...] e algoritmos que aumentam as dificuldades à medida que jogamos são apenas formas de redefinir a meta e introduzir regras mais desafiadoras” (MCGONIGAL, 2012, p. 30).

Como o leitor/jogador pode perceber, os jogos de videogame enfrentam um caminho árduo desde sua criação para se estabelecer como uma mídia interativa que expande o leque de entretenimento a níveis nunca imaginados e, mais recentemente, tendo suas características incorporadas em metodologias empresariais e educacionais. Com o passar dos anos, ganha respeito nas academias e passa a ser tratado por diversas áreas do conhecimento que buscam compreender como os videogames engajam tantos jogadores por todo o mundo proporcionando experiências virtuais cada vez mais grandiosas.

2.5 ITENS ESPECIAIS: INTERFACE, INTERATIVIDADE E IMERSÃO - NOVAS EXPERIÊNCIAS, NOVAS IDENTIDADE E NOVOS TERRITÓRIOS NOS GAMES

Totalmente integrado ao universo no qual foi inserido, de posse de itens mágicos e de um mapa que facilitam a jornada do jogador, o leitor jogador agora tem a missão de conseguir mais três itens especiais cruciais para a configuração do objetivo final. O desafio agora é buscar compreender quais conceitos são essenciais na construção da experiência em mundos virtuais do jogador de videogame. Esses itens especiais possibilitarão ao leitor/jogador entender como o indivíduo jogador constrói a passagem de um território cultural para um território virtual. Segundo Ribeiro e Falcão (2009) os mundos virtuais

[...] são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por um computador que, apesar de deverem muito de sua lógica aos MUDs⁸, funcionam hoje como sua evolução, portando gráficos potentes, mitologias complexas e uma capacidade de receber milhões de jogadores no sistema de forma simultânea. (RIBEIRO; FALCÃO, 2009, p. 87).

Para os autores, o mundo virtual é um ambiente que é simulado na interação via computador, nos quais os usuários podem “habitar” espaços virtuais, através de seus avatares.

Para que casos como do massacre de Columbine ou da chacina de Brasilândia, citados anteriormente, possam ser analisados por um viés identitário, devemos levar em consideração o deslocamento de um indivíduo de um território “físico” para um espaço virtual; uma transição, um tanto complexa, que pode ou não, acarretar a construção de novas territorialidades e identidades. Rezende (2008) ressalta a importância dos estudos que integram as temáticas da consciência humana e da virtualidade, porque na visão do autor, nessa associação está um dos principais fatores para a sobrevivência da humanidade. “A compressão dos estados de consciência é fundamental para se acompanhar em que medida se está atento ao real, ao virtual e como estes se integram. É necessário compreender se as experiências humanas estão integradas nesta dialogicidade” (REZENDE, 2008, p. 29). Isto posto, o autor acredita que a razão dessa compressão pode nos orientar a caminho de uma vida mais saudável e plena.

Para começarmos esse percurso, o leitor/jogador primeiro precisa entender o que chamamos de virtual. De acordo com Lévy (1999, p. 47) “[...] na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato.” Para o autor, o virtual se atualiza mesmo não tendo se concretizado de forma efetiva ou formal como, por exemplo, a árvore que está virtualmente presente na semente. O autor conclui dizendo que, em termos rigorosamente filosóficos, “[...] o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1999, p. 47). Rezende (2008) comenta que a complexa definição de Lévy faz referência a uma ampliação da experiência humana, que passa a resgatar experiências do passado, do presente e do futuro. Ou seja, com a experiência humana integrada ao uso de tecnologias digitais, passa a existir um ser humano mais complexo, com uma vivência mais ampliada. Para Rezende (2008) a realidade virtual surge no momento em que se desenvolvem tecnologias de memórias e da imaginação humana. A virtualidade emerge a partir do momento que o homem passa a registrar suas histórias e feitos em paredes das cavernas na qual habitava, apresentando interpretações do mundo. Ela também está presente quando esse homem busca

⁸ *Multi-User Domains*. Ambiente virtual multiusuário navegável via texto, desenvolvido primeiramente na década de 1980, na Universidade de Essex, no Reino Unido. A definição está disponível em: <<http://www.mud.co.uk/richard/>>. Acesso em: Mar. 2018.

novos horizontes e novas fronteiras e traz consigo antigas histórias. Ou seja, quando ele conta histórias e lendas e constrói assim uma cultura e desenvolve a escrita. (REZENDE, 2008).

Rezende (2008) considera interessante como a história humana se contextualiza na construção de uma experiência de virtualidade e de como ela se faz presente nas manifestações das tradições orais, da história e da música lembradas e experienciadas pelas gerações humanas na manifestação de estados de consciência específicos. O autor pontua que ele considera sendo “expressões da virtualidade”, o ato de escutar uma história, ler um livro ou assistir TV. Esses atos simples do nosso dia a dia, passam a ser expressões da virtualidade a partir do momento em que se experiencia a imersão da consciência. “Sobre livros, é interessante pensar que esses são reais estatutos da virtualidade tendo em vista serem produzidos por esforços subjetivos de seus autores, partindo da existência apenas no pensamento” (REZENDE, 2008, pág. 19).

Esmiuçando a definição de Lévy (1999), Rezende (2008) entende o virtual como sendo uma reprodução do real, uma espécie de “dimensão ordinária”, em um ambiente computadorizado, fazendo com que o usuário interaja nesse universo construído em computador, como se estivesse no ambiente real. Assim, se diferencia a realidade no âmbito virtual da realidade da dimensão ordinária, devido à falta de percepção material da realidade no âmbito virtual que é apresentada. Para suprir essa falta, o virtual busca apresentar outras características como a imersão, interatividade e navegação.

Partindo desse pressuposto, o autor enfatiza a evolução da tecnologia na construção dos mundos virtuais e como eles podem, um dia, chegar a atingir um nível de realismo quanto à realidade comum e enfatiza como a realidade virtual já faz parte de nossas vidas. A possibilidade latente da realidade virtual reproduzir o realismo gráfico das animações em computadores dos jogos fará com que a dimensão virtual se torne tão realista quanto a realidade física. Se ampliarmos a análise para os jogos de videogame como os de última geração que utilizam a tecnologia de discos Blu-ray, experienciar a imersão a partir do contato com a imagem, se torna ainda maior e melhor. “Deste modo, alguns tipos de aplicação da realidade virtual, já estão presentes em nosso cotidiano” (REZENDE, 2008, pág. 11).

Lévy (1999) e Rezende (2008) corroboram com a ideia de que o virtual faz com que a experiência do homem seja ampliada, já que na visão de ambos os autores o real e o virtual não se opõem e sim se complementam, fazendo com que o indivíduo que experiencie a virtualidade tenha novas experiências.

A briga acirrada das empresas desenvolvedoras de jogos faz com que novas tecnologias surjam a cada ano, possibilitando a criação de mundos virtuais cada vez maiores e mais detalhados, propiciando novas experiências aos jogadores antigos e conquistando cada vez mais novos adeptos. De acordo com Kenski (2003), os jogos há muito tempo deixaram de ser coisa

de garotos trancados em casa. Os viciados em Atari e em fliperamas durante os anos 80 cresceram, mas não abandonaram o hábito.

Atualmente, com o avanço da tecnologia, as criações em jogos de videogame foram sendo aperfeiçoadas chegando a quase uma realidade virtual. E, não podemos negar que a cada novo jogo lançado, os resultados são realmente espantosos. Games como "*Horizon Zero Dawn*" que apresenta ao jogador um belo mundo aberto e uma história muito bem roteirizada onde o planeta foi dominado por diversos tipos de máquinas (Figura 4).



Figura 4- O vasto universo de Horizon Zero Dawn
Fonte: <https://im.tiscali.cz>

"The Last Of Us", um dos maiores sucessos da crítica especializada dos videogames, que apresenta um futuro apocalíptico com uma narrativa de tirar o fôlego e personagens que cativam os jogadores, isso sem contar a beleza na criação e aplicação dos cenários no ciberespaço (Figura 5), impressionam pelos belos gráficos, tamanho do universo criado dentro do jogo, histórias bem roteirizadas que recebem o mesmo tratamento, ou até melhor, que os grandes filmes produzidos, com efeitos inimagináveis.



Figura 5- Uma das cenas mais cultuadas por críticos especializados do jogo The Last of Us
Fonte: <https://www.gridgames.com.br/wp-content/uploads/2016/01/the-last-of-us-remasterizadox.png>

Ranhael (2009) destaca que “[...] em jogos antigos como Tetris, por exemplo, apresentavam-se duas estruturas básicas: a simulação do espaço, na qual as peças se apresentam (ambiente) e a ação delas caindo, girando e etc.” (RANHAEAL, 2009, p. 9). Na figura 6 podemos perceber a simplicidade de Tetris, mencionado pelo autor. Desta maneira, com a crescente evolução e melhora da Inteligência Artificial (IA) cria-se cada vez mais ações convincentes tanto para ações físicas quanto para personagens. Em alguns jogos, bots⁹ ou NPC’s (Non-Player Characters – Personagens que não são o jogador), são tão indispensáveis quanto os personagens controlados pelo jogador.

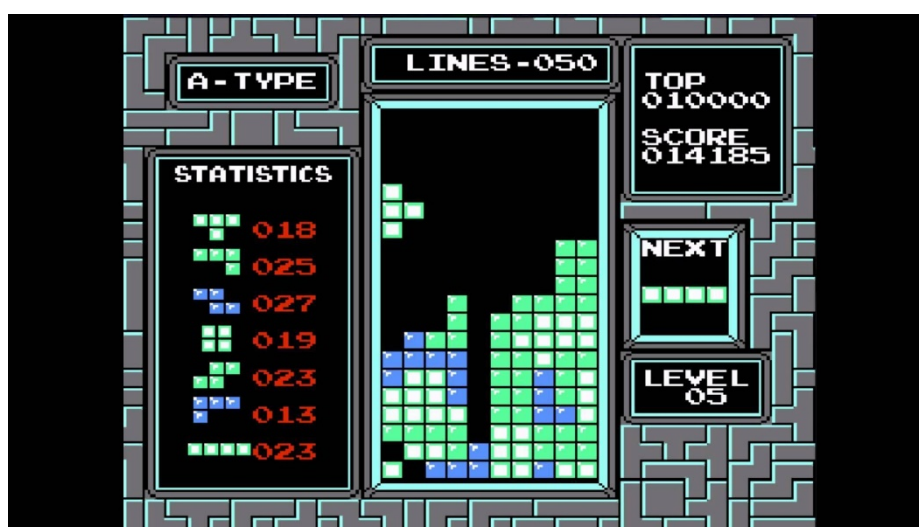


Figura 6 - A interface de Tetris, em seu lançamento

⁹ Bot, diminutivo de *robot*, também conhecido como Internet bot ou web robot, é uma aplicação de software concebido para simular ações humanas repetidas vezes de maneira padrão, da mesma forma como faria um robô. No contexto dos programas de computador, pode ser um utilitário que desempenha tarefas rotineiras ou, num jogo de computador, um adversário com recurso a inteligência artificial. A definição está disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bot>>. Acesso em: Jan. 2018.

Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/o8bYJao1rQI/maxresdefault.jpg>

Porém, não foram apenas as imagens que evoluíram, os roteiros e temas simples foram substituídos por histórias mais complexas e desafiadoras, fazendo com que os jogadores passem horas na frente da TV ou do monitor; o que fez com que os jogos chegassem a ser cogitados como uma forma de arte.

Games oferecem possibilidades ilimitadas de arte, comportando roteiros e imagens com a versatilidade e o potencial do cinema, da pintura e da literatura. Há ainda a vantagem de serem interativos e reativos à experiência do jogador, além de penetrarem em seu lar, onde um indivíduo está livre de críticas sociais (ele poder ser um tirano, um bandido ou uma pessoa do sexo oposto). (...) Oferecendo apuramento visual elaborado, realizado com conhecimento e habilidade compostos em um gênero e assunto adequados, mas, principalmente, na forma bem definida dos games, buscando evocar impulsos, sentimentos e filosofias que configurem o “teor” de sua obra artística. (BOBANY, 2008, p. 17).

A própria jogabilidade mudou e os poucos botões do antigo Atari VCS (Video Computer System), produzido em 1977, evoluíram, por exemplo, para o complexo controle do Xbox One, console de videogame lançado pela empresa Microsoft, em novembro de 2013 e que faz parte da geração mais atual de videogames do mercado. Nela, além de vários botões, há quarenta pontos diferentes de vibração, causando uma imersão ainda maior no jogador. Outro aspecto que ajudou e muito o avanço dos jogos de videogame é a possibilidade de se jogar on-line. Essa característica presente na maioria dos jogos da atualidade, faz com que mesmo após o jogador ter chegado ao fim do jogo, ainda possa desfrutar de novas experiências, jogando com outras pessoas na internet.

São três os traços fundamentais caracterizadores dos jogos de videogame segundo Santaella e Feitosa (2009): Imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. “Todo e qualquer jogo é por natureza, imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 13).

O grande poder de imersão dos jogos de videogame advém do que pode ser considerado o mais importante conceito agregado aos jogos de vídeo game, o conceito de interatividade.

Para que a interatividade seja alcançada, se faz necessário uma interface homem/máquina bem construída. Johnson (2007) conceitua interface, no sentido mais amplo da palavra, fazendo referência a softwares que dão forma a interação entre usuário e computador. “A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tomando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física”

(JONHSON, 2007, p. 17). Os autores explicam que computadores representam seu usuário no meio digital de uma forma que este possa compreender.

A interface é conceituada por Lévy (1999) como sendo “[...] a superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes” (LÉVY, 1999, p. 181). Em outras palavras, é a área de contato do homem com a máquina; o elo entre o jogo eletrônico e o ser humano. Jesus de Paula Assis (2008) complementa a ideia de Lévy (1999) comentando que existe um mundo virtual, do outro lado da tela, e um mundo real deste lado, tudo que os coloca em contato é definido como interface.

A interface em jogos de videogame é usada para que o jogador possa se sentir dentro do jogo, pois através dela ele fará contato com os objetos físicos do jogo. De acordo com Assis (2008), as interfaces físicas são usadas para que o jogador possa explorar o jogo, manusear objetos virtuais e mesmo entender os motivos da ação. “[...] devemos considerar o objetivo de uma boa interface. Ela não existe “para parecer bonita” ou “ser fluida”, embora essas qualidades sejam interessantes. O objetivo de uma interface é fazer os jogadores sentirem que tem o controle de suas experiências” (SCHELL, 2011, p.222). Para Schell (2011) se a interface falha em seu propósito, todo o propósito interativo que cria a experiência do jogador pode ser perdido facilmente. Como a maioria dos conceitos que rondam o design de jogos, não é fácil descrever de uma maneira simples e fácil o conceito de interface, que pode significar muitas coisas “[...] um controlador de jogo, um dispositivo de exibição, um sistema de manipulação de uma personagem virtual, a forma como o jogo passa informações para o jogador e muitas outras coisas” (SCHELL, 2011, p.223).

Schell (2011) explica que de maneira mais simples, interface é tudo que está entre o jogador e o mundo do jogo. Através de uma entrada física, pode se tocar em algo para fazer mudanças nesse mundo, como manipular peças de um tabuleiro ou usando um joystick, teclado e mouse. Através de uma saída física o jogador pode ver o que está acontecendo no mundo do jogo. E isso pode ocorrer olhando para o tabuleiro ou para algum tipo de tela que exibe imagens, sons e outras saídas sensoriais. Essa é a maneira, segundo o autor, que a maioria das pessoas pensam interface, mas ela é um pouco mais complexa, indo além da entrada e saídas fixas. Schell (2011) inclui nesse processo o que se costuma chamar de interface virtual, localizada entre a entrada e a saída física e o mundo dos jogos.

Ao jogar a maioria dos jogos 3D, você não vê o mundo inteiro, mas, em vez disso, tem uma visão do mundo a partir de uma câmera virtual com uma posição no espaço virtual do mundo do jogo. Todas essas coisas são parte de uma camada conceitual que existe entre a entrada/saída física do mundo dos jogos (SCHELL, 2011, p.224).

A interface virtual contém elementos de entrada, como um menu virtual onde o jogador faz algum tipo de seleção, e os elementos de saída, como é exibido em alguma parte da tela uma pontuação referente a algum resultado de ação praticado no jogo (ver figura 7, em anexo). “Às vezes, a camada virtual é tão fina que é quase inexistente, mas, outras vezes, é muito densa, cheia de botões virtuais, controles deslizantes, telas e menus que ajudam a jogar o jogo, mas não são parte do mundo do jogo.” (SCHELL, 2011, p.224)

A interface de jogos de videogame, para Schell (2011), resulta em um quadro complexo (figura 8) onde cada seta à direita apresenta algo especial que está acontecendo, isto é fruto de um ponto importante, o mapeamento.

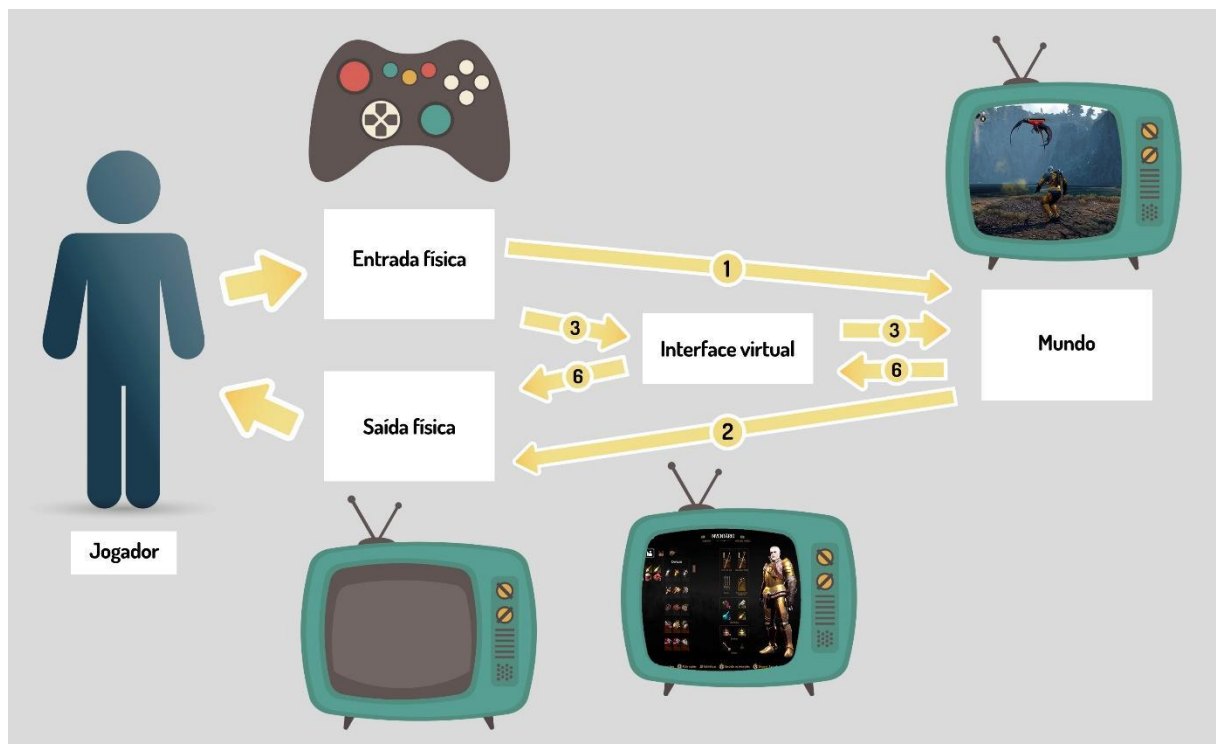


Figura 8 – Seis etapas descritas por SCHELL (2011) do mapeamento da interface de jogos
Fonte: Reprodução do autor

Cada seta à direita do diagrama demonstra algum acontecimento especial, não é como se os dados simplesmente passassem de um local para o outro. Ao invés disso, esses dados sofrem uma transformação especial baseada na maneira como o software foi criado. “Cada uma das setas no lado do jogo representa uma parte separada do código do computador. A maneira como isso tudo funciona em conjunto, define a interface de seu jogo” (SCHELL, 2011, p.224). Podemos usar alguns exemplos para demonstrar o funcionamento dos tipos de lógica que podem estar contidas no quadro apresentado pelo autor; elas fazem parte do quadro total da interface para jogos.

1: Entrada física – mundo: Dependendo da forma que o jogador pressionar um botão no controle como o avatar reage?

2: Mundo – Saída física: Qual parte do mundo o jogador verá já que não pode ver ele por completo?

3: Entrada física – Interface virtual: Quais as reações da interface se for manipulada por um joystick ou mouse?

4: Interface virtual – Mundo: A manipulação da interface virtual pelo jogador interfere no mundo do jogo? De que maneira?

5: Mundo – Interface virtual: As mudanças no mundo do jogo são representadas na interface virtual? Que maneira? O que isso ajuda o jogador.

6: Interface Virtual – Saída física: O que o jogador vê de informação na tela e em qual parte da tela? Qual o layout dessa interface? (SCHELL, 2011, p.224)

O autor deixa claro que todos esses mapeamentos devem ser levados em consideração em conjunto para que uma boa interface possa ser construída. E faz uma ressalva: na construção de uma boa interface, não se pode deixar de lado as setas que vão de encontro a imaginação do jogador. É na imaginação onde os jogadores mais se envolvem, não quando pressionam botões e ficam por hora observando uma tela vidrados, mas sim correndo, pulando e ou brandindo uma espada em posse do seu avatar.

Ao se criar uma interface para jogos, levando em consideração que o jogador usará a mesma como forma de comunicação com o mundo virtual, o designer de games - quem desenvolve esse meio de contato, tem de levar em consideração que a interface tem que ser o mais próximo da realidade, pois assim evita que o jogador tenha que aprender novas formas de jogar quando um novo jogo chega em suas mãos. “Quanto mais intuitivo um comando, quanto mais próximo daquilo que esperamos que aconteça no mundo físico, mais fácil é o aprendizado e mais bem-sucedida é a interface em facilitar o acesso ao mundo virtual” (ASSIS, 2008, p.35).

O conceito de interface pode ser considerado todo esse contato entre jogador e jogo, até cenários são considerados dentro da classificação. Sobre isso, Assis (2008) afirma que uma vez que o videogame introduz o jogador em uma nova cultura, isto é, ele deve aprender a dirigir, a tratar com criminosos, a lutar etc., todo cenário deve ser pensando como interface. A interface mais direta para games é dividida em duas subdivisões: a interface ingame e a outgame. A primeira é a forma de se jogar e consiste na instrumentação disponível durante o jogo. Ela é responsável pela entrada de dados do jogador para a aplicação. A segunda é a que coloca o jogador dentro do jogo. É a forma de apresentar a introdução do jogo, sua configuração, instruções, carregar um jogo salvo anteriormente, entre outras operações que dão suporte ao jogador. “Costuma-se dizer que a melhor interface é aquela que passa despercebida para o

jogador, permitindo que o mesmo possa focar-se no desenrolar da história e das ações” (CLUA; BITTENCOURT, 2008, p. 18).

Sobre a importância de se ter uma interface boa para um jogo, os autores A.S.R. Junior, B.T. Nassau e M.A Jonack (2008) consideram que interface e jogabilidade de um game são partes fundamentais na sua construção. Não se pode frustrar ou entediar os jogadores com “[...] dificuldades extremas como oponentes que quebram as regras, controles confusos ou sem resposta, enigmas indecifráveis, repetições constantes, situações absurdas ou outras falhas que façam com que a diversão do jogador se perca. Tais dificuldades são aceitáveis quando existe uma boa recompensa por trás delas. (A.S.R. JUNIOR; B.T. NASSAU; M.A JONACK, 2008, p 8).

Quando o jogador é “exposto” a uma interface, no caso os jogos de videogame de console de mesa, a interatividade é o conceito chave para que o processo de imersão seja possível. Ivany Pino (2007), pontua que a interatividade pode ser considerada como a possibilidade crescente, com a evolução dos dispositivos técnicos, de transformar os envolvidos na comunicação ao mesmo tempo, em emissores e receptores da mensagem. Para Lemos (2000), interatividade é um caso específico de interação, a interatividade digital, compreendida como um tipo de relação tecno-social, ou seja, como um diálogo entre homem e máquina, através de interfaces gráficas, em tempo real. Entretanto, para Lévy (1999) a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico.

A interatividade dos jogos são o seu maior diferencial em relação às outras indústrias como a do cinema. Mesmo contendo funções de linguagem de interação com o usuário de diferentes propósitos, nos videogames é possível mudar o contexto histórico ou mudar ângulos de visão das câmeras, coisas que em filmes não são possíveis. Os jogos têm tantas possibilidades que, em alguns casos, o jogador pode escolher o final, definir que tipos de tarefas ele pode fazer. Em alguns games o jogador pode escolher caminhos; em outros, trazem desafios complexos onde o jogador deve usar de raciocínio lógico para resolver problemas.

De acordo com Nesteriuk (2009), a interatividade em jogos, não se apresentam apenas como uma possibilidade para viabilizar a imersão e a experiência do jogador, mas como uma possibilidade de construção de obras abertas e dinâmicas. Segundo o autor, o jogador se torna co-autor de um trabalho que sempre está em desenvolvimento e que se elabora, diferentemente por cada jogador.

Neste sentido, o videogame se caracteriza enquanto *ergon* e vai ao encontro da própria reticularidade cotidiana, já que seu significado existe basicamente para se resignificar. Hermeneuticamente, o videogame, proporciona uma experiência estética que é e sempre será inacabada, porque constitui um todo, e não a unidade ou a unicidade de um processo. (NESTERIUK, 2010, p. 29).

Santaella e Feitosa dizem que não há jogo possível sem a interatividade e que a partir dos anos 1980 a palavra interatividade cresceu em importância, devido à emergência da cultura do computador. Dessa forma, toda interface computacional se constitui em um programa interativo. Se o usuário não aponta um comando, a interface, não o responde. Para as autoras, interatividade e imersão são conceitos indissociáveis. Em jogos de videogame, imersão e interatividade, são duplamente operativas e a interatividade é fator intensificador da imersão. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009). Quanto mais usual for a interface, o poder de interatividade é maior, o que faz com o que a imersão seja potencializada.

Quando participamos de um bom jogo (...) nos movemos em direção à extremidade positiva do espectro emocional. Ficamos intensamente envolvidos, e isso nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar todos os tipos de emoções e experiências positivas. Todos os sistemas neurológicos e fisiológicos que estão na base da felicidade – nosso sistema de atenção, nosso centro de recompensas, nosso sistema de motivação, nossos centros de emoção e memória – são inteiramente ativados com os jogos. (MCGONIGAL, 2012, p. 37)

Entretanto, Assis (2007) faz um alerta: a interatividade aceita muitas acepções e precisamos restringi-las no universo dos videogames. O autor destaca tipos de interatividade: Uma interatividade trivial, que abarca todos os objetos que nos cercam, inclusive as pessoas que podemos interagir ao nosso redor. Uma interatividade que diz respeito a programas que reagem de forma inusitada, tanto para quem interage como para quem “sofre” a interação. Nesta segunda interação, o autor faz menção aos NPC, os non-player character, que são todos os personagens que habitam mundos virtuais controlados por inteligência artificial. O autor define a interatividade dos videogames como sendo “[...] aquela que permite exploração e surpresa e, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível” (ASSIS, 2007, p. 31).

Tem que se ter atenção, portanto, para a relação de não oposição de interatividade e previsibilidade. Suponhamos que exista em um ambiente virtual uma simulação de um mundo medieval e em uma parede, se encontra uma alavanca que pode ser manipulada pelo jogador. Quando o avatar muda a alavanca de posição (pra baixo ou para cima) e algo acontece (um portão se abre ou uma roda de engrenagem gira) o jogador sabe que interagiu, mesmo que isso não lhe cause surpresa. Mas, se a ação desencadeada pela alavanca acontecer em outro lugar do ambiente virtual que não está ao alcance do olhar do jogador, como ele sabe que interagiu? “Ele poderá no futuro – e se o autor se preocupar em mostrar que uma tal sala, bem à frente na

história, tem sua configuração alterada devido àquele interruptor - descobrir que sua ação resultou em algo, mas a demora na resposta frustra o jogador”. (ASSIS, 2007, p. 31)

Assis (2007) conclui-se que a interatividade deve sempre buscar um equilíbrio entre a surpresa e a previsibilidade, caso isso não ocorra, ela pode ser tornar frustrante e desorientada para o jogador. O autor salienta que no mundo real, ao pensarmos em uma ação, sabemos de suas possíveis consequências pois estamos envoltos em uma cultura da qual crescemos e fomos criados tendo-a como base. “Não precisamos nos despir na rua para saber que as pessoas se afastarão, que autoridades poderão chegar, que poderemos ser detidos e etc.” (ASSIS, 2007, p.32). Já nos jogos, a interatividade é a propulsora do conhecimento da nova cultura que estamos inseridos, ela torna possível, que com a prática, treino e algumas ações que parecem inúteis à primeira vista para o decorrer da narrativa principal, decodificarmos os códigos do novo espaço que o jogador acabou de adentrar.

“Na primeira metade dos anos 1990, os jogos em primeira pessoa eram simples demais para exigir muito aprendizado, mas, na segunda metade dessa década, sua sofisticação levou à criação de fases iniciais de treino, nas quais um monitor virtual orientava o jogador.” (ASSIS, 2007, p.32). Conforme os jogos foram evoluindo gráfica e tecnologicamente, esse processo de “tutoria” foi se tornando cada vez mais suave, mais discreto e de forma que o jogador apenas percebe que estava aprendendo os passos de uma nova cultura, porque, esses passos iniciais são cruciais para que o jogador possa iniciar um processo de imersão. “Ao diluir as instruções, os jogos atuais fazem com que aconteça uma imersão inicial e o resultado é que, quando o NPC diz ao avatar, “tente pular atrás de mim, pressione Ctrl + espaço”, o resultado é um ganho dramático. Não é exatamente ao jogador que o NPC está se endereçando, mas a seu avatar” (ASSIS, 2007, p. 33).

Esse processo de imersão, segundo Assis (2007) faz com que o jogador vá perdendo aos poucos sua identidade para o avatar e quando ele passa a se sentir dentro do novo ambiente, aí sim recebe instruções para conseguir realizar as tarefas dentro desse novo mundo virtual. O autor faz questão de mencionar que deve haver um certo equilíbrio, porque o ganho dramático com essa nova forma de passar instruções ao jogador, faz com que a curva de aprendizado¹⁰ seja menos íngreme e rápida, o que para os designers de jogos é uma reação satisfatória, já que se essa curva se der muito bruscamente, a imersão pode ficar prejudicada. Para o autor, essa foi a melhor maneira encontrada até agora para que seja resolvido o dilema que ele postula de “aprendizado versus imersão”. Se o aprendizado do jogador for realizado de maneira errônea,

¹⁰ Para Assis (2007) a curva de aprendizado é o tempo que o jogador leva para se sentir à vontade com o mundo virtual que foi inserido, bem como os comandos que utilizará para conseguir praticar as ações dentro do jogo.

ele será obrigado a tatear todo cenário até conseguir aprender as ações que pode realizar. “Ao fazer isso, ele perde imersão no ambiente, já que não é natural que tudo deva ser tocado/mexido para que aprendamos onde estamos. Se houver aprendizado explícito, então o jogador perde imersão, pois o programa de tempos, em tempos dirige-se a ele e não ao avatar” (ASSIS, 2007, p. 34).

Os jogos de videogame têm como característica acentuada a imersão, em vários níveis, propiciada a quem os utiliza. “Imersão ocorre de modo trivial na realidade e tem uma longa história (GRAU, 2003). Mas em videogames, indica uma qualidade de experiência absolutamente privada e livre de riscos, impossível de ser obtida no mundo real” (ASSIS, 2007, p. 31). Kenski (2003) comenta que o “[...] poder de imersão dos videogames e a sequência constante de desafios são tão fortes que podem levar ao que os psicólogos chamam de *flow* (“fluxo” em inglês), ou estado de experiência máxima” (KENSKI, 2003, online). A imersão está diretamente ligada ao grau de interatividade que o usuário pode desempenhar em qualquer tipo de aplicação, digital ou não. “Esta interatividade não está apenas relacionada à capacidade de “andar” num cenário, mas, também, com a capacidade de interagir com objetos e outros personagens dentro deste mundo virtual. (CLUA; BITTENCOURT, 2007, p. 5).

A imersão faz com que o jogador tenha a sensação de estar dentro do jogo, estar no mundo real o mesmo que ele vive, podendo assim fazer coisas que na sua vida real não poderia.

Outros fatores que permitem aumentar o grau de imersividade de uma aplicação são o seu fotorrealismo (semelhança com o mundo real) e estímulos sensoriais, que podem ser dados por joysticks e diversos dispositivos de entrada (como por exemplo, no *joystick Dual Shock 2*, do *Playstation 2*, pode-se o perceber até 128 níveis de pressão no controle, além de ser capaz de fazer com que o controle vibre de acordo com situações do jogo, como por exemplo, quando um carro passa raspando na parede ou entra no banco de areia da pista). (CLUA; BITTENCOURT, 2007, p. 6)

Sobre essas informações, Clua e Bittencourt (2007) concluem que em um jogo 3D pode-se fazer o usuário “mergulhar” dentro dele, utilizando-se de um grau de interatividade que se aproxima do mundo real, em alguns aspectos. Por conter esse poder de imersão, os jogos eletrônicos levam crianças e jovens, nas horas vagas de estudos, e adultos, nas horas vagas dos seus compromissos, usar os jogos como forma de diversão, e fuga da realidade. Seja um médico aprendendo como era ser um cozinheiro na primeira guerra em *Valiant Hearts*, um tatuador se passando por agricultor que cuida das plantações e dos animais na sua fazenda em *Farm Simulator* ou um garoto na pele de um explorador que levará a humanidade para um novo planeta em *Mass Effect Andromeda*, uma vez que reconhecemos que os jogos e a maneira que jogamos são expressões do desejo da presença de mitos e fantasia em nosso dia-a-dia (BOBANY, 2008).

Mcgonigal (2012) enfatiza que ao jogar um bom jogo de videogame você sempre está à beira do limite de suas habilidades, sempre à beira do fracasso. Se caso perde, sente uma necessidade enorme de voltar ao jogo o mais rápido possível. Para a autora, isso acontece pois não existe nada mais envolvente do que trabalharmos no exato limite de nossas habilidades. “[...] o que tanto os criadores de jogos quanto os psicólogos chamam de fluxo. Quando estamos em um estado de fluxo, o desejo é permanecer ali: desistir e ganhar são resultados igualmente satisfatórios” (MCGONIGAL, 2012, p. 34).

Atividades geradoras de fluxo, no passado, como a dança e o xadrez requeriam anos de treinamento técnico para levar o praticante ao fluxo intenso. O fluxo não era fácil de ser atingido. Com o advento dos jogos de videogame, o fluxo passou a ser fácil e rapidamente atingido por jogadores de todo mundo (MCGONIGAL, 2012). Os jogos eletrônicos se fazem valer de propriedades de atividades já tradicionais a humanidade que são indutoras de fluxo, captando essas características - meta, obstáculos, desafios crescentes e participação voluntária “[...] e as combinavam, então com um estímulo físico direto (o joystick), ajuste de dificuldade flexível (os algoritmos de computador) e feedback visual instantâneo (os gráficos do vídeo) para fortalecer drasticamente o contínuo feedback dos jogos” (MCGONIGAL, 2012, p. 50).

Além do fluxo, outro benefício emocional da imersão que os videogames podem causar é conceituado por Mcgonigal (2012) como *fiero*, que em italiano significa orgulho. Segundo a autora, é o que sentimos quando triunfamos sobre uma adversidade e um desejo por desafios que possamos superar, batalhas que possamos vencer e perigos que possamos exterminar. O feedback mais forte e rápido dos jogos de videogame permite que a recompensa emocional, o *fiero*, começasse a ser atingido de forma mais confiável. Quando o jogador supera níveis e/ou dificuldades, isso lhe causa uma elevação do estágio emocional em uma fração de segundos (MCGONIGAL, 2012). Nesse aspecto, cientistas descobriram recentemente que o *fiero* é um dos estágios neuroquímicos mais poderosos que o ser humano pode experimentar. “Ele envolve três estruturas diferentes do circuito de recompensas do cérebro, incluindo o centro mesocorticolímbico, tipicamente associado a recompensas e hábitos. O *fiero* é um estímulo diferente de todos os outros, e quanto mais desafiadores são os obstáculos que superamos, mais intenso ele é” (MCGONIGAL, 2012, p.42).

No nível da tecnologia empregada na criação de jogos que vivenciamos atualmente, Santella (2004) enumera quatro níveis de imersão: Imersão perceptiva (1), que é uma imersão mais profunda, experienciada na realidade virtual; Imersão atingida por meio da telepresença (2), quando sistemas robóticos permitem que o participante sinta-se em um ambiente remoto como se estivesse presente no local; Um nível menos profundo (3), quando o participante está conectado navegando em sites da WEB; e o nível de imersão representativa (4), que segundo a

autora, é o tipo mais comum de imersão propiciada pelos jogos, que é obtida em ambientes construídos em linguagem VRML¹¹. Enquanto na imersão propiciada pela realidade virtual o jogador se sente dentro do jogo, na imersão representativa “[...] ele é representado no ambiente virtual da tela, muitas das vezes, por um avatar, uma representação gráfica personalizada que permite o usuário agir e existir dentro dos ambientes do ciberespaço” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 13).

Santaella (2004) defende que em jogos com bases computacionais, como os videogames, duas espécies de imersão trabalham simultaneamente: A imersão perceptiva e psicológica, que é exigida por qualquer espécie de jogo e a imersão em um ciber ambiente, que é a imersão de “adentramento” em um mundo virtual. Para a autora “[...] esse duplo engajamento intensifica o processo de imersão, a experiência subjetiva do jogador, e pode ser uma das razões porque os jogos computacionais são tão intensamente atrativos e hipnóticos” (SANTAELLA, 2009, p. 61).

Como podemos perceber, para que o jogador possa ter uma experiência de vivência em um ciberespaço em determinado jogo de videogame, interface, interatividade e imersão precisam ser bem construídos.

Conhecedor do histórico e atual panorama da geografia cultural e cibercultura que são base do universo que foi inserido, o que possibilitou ao leitor/jogador recheiar seu inventário com itens mágicos (território e territorialidades) e itens especiais que são a eles dado através dos estudos da relação homem máquina (interface, interatividade e imersão), no próximo nível, o leitor/jogador é apresentado a um mago que pode lhe ajudar no caminho e construção do objetivo final, o design de jogos, demonstra toda sua sabedoria e apresenta como seus discípulos, os designers de jogos, se fazem valer de sua sabedoria para criar a experiência do de jogar um jogo de videogame.

¹¹ VRML é uma linguagem tridimensional interativa orientada a modelagem e visualização de objetos, situações e mundos virtuais pela Web. É um novo meio de comunicação que nos permite construir e experimentar novos mundos modelados com base nos aspectos do mundo que conhecemos ou de outros mundos imaginários, com a finalidade de exploração. Desde a sua criação, VRML foi projetada para a visualização da terceira dimensão, em tempo real, através da WWW, utilizando para isto a mesma tecnologia utilizada pela Realidade Virtual. Assim, VRML permite aos usuários a impressão de translação e rotação em relação aos eixos de um sistema de coordenadas tridimensionais, além de estabelecer hipervínculos com outros espaços tridimensionais. (STIVAL; NASSAL, s.d., 6.)

3 NÍVEL 2: DO TERRITÓRIO CULTURAL AO TERRITÓRIO VIRTUAL: A CRIAÇÃO DE JOGOS DE VIDEOGAME À LUZ DA PERSPECTIVA TERRITORIAL

“O design de jogos é o ato de decidir o que um jogo deve ser”

Jesse Schell

Superado o primeiro nível, onde o leitor/jogador recebeu informações que servirão de base na construção do artefato final que fará a ligação conceitual entre território cultural e território virtual. De um lado, a ele foi apresentado toda a base conceitual da geografia cultural que lhe fornece no fim, através desse conhecimento, itens mágicos, território e territorialidades, que servem como pilares básicos do lado cultural. Do outro lado, através da sustentação da cibercultura, o leitor/jogador conhece o ciberespaço (que é o pilar do território virtual), e como se dá o processo de adentramento nesse espaço através dos conceitos de interface, interatividade e imersão. O leitor/jogador parte, agora, em busca do mago, o game design. É ele que possui algumas respostas necessárias para compreender como pode ser possível o leitor/jogador construir essa ponte que perpassa o mundo físico para o mundo virtual. Os seus discípulos, designers de jogos, se valem de seus ensinamentos na criação da experiência de se jogar um jogo, o que pode explicar quais pilares podem ser utilizados na construção da ponte entre território cultural e território virtual. Será que o leitor/jogador, precisará se tornar um discípulo do game design para alcançar o objetivo final? Vamos descobrir em sua conversa com o mago.

3.1 O MAGO: O GAME DESIGN

Quando pesquisamos mais a fundo a respeito de Game Design, podemos compreender o quão complexo é a disciplina de criação de jogos. Schell (2011) explica que o Game Design ainda não tem uma definição pronta que nos mostre, assim como em uma receita de bolo, o que é ser um game designer e traça um paralelo interessante do atual panorama da disciplina com a criação dos elementos da tabela periódica:

Estamos quase na mesma posição que os antigos alquimistas estavam. Antes de Mendeleev descobrir a tabela periódica, mostrando como todos os elementos fundamentais estavam interligados, os alquimistas contavam com uma colcha de retalhos de regras empíricas sobre como diferentes substâncias químicas poderiam ser combinadas. Estas eram necessariamente incompletas, por vezes incorretas, e muitas vezes semimísticas, mas, utilizando essas regras, os alquimistas foram capazes de

alcançar coisas surpreendentes, e, conseqüentemente, sua busca pela verdade levou à química moderna. O designer de jogos, espera por seus Mendeleevs. Nesse momento, não temos uma tabela periódica. Temos nossa própria colcha de retalhos de princípios e regras que, menos do que perfeitos, nos permitem fazer o trabalho. (SCHELL, 2011, p. 13)

“Design de jogos não é um tema fácil de escrever” (SCHELL, 2011, p. 14). É dessa maneira que o autor deixa claro que o design de jogos não é uma ciência exata e trata-se de uma ocupação cuja tarefa está envolta em mistérios e contradições. Para compreendermos o design de jogos, segundo o autor, precisamos entender uma rede extremamente complexa de criatividade, psicologia, arte, tecnologia e negócios, onde tudo se conecta. Quando se muda um elemento, a compreensão de todos os outros é afetada e modificada. “[...] o Design de jogos é mais sobre arte do que sobre ciência, mais sobre gostar de cozinhar do que química, e devemos admitir a possibilidade de que nosso Mendeleev nunca virá.” (SCHELL, 2011, p. 14)

Tavares (2009) explica que conceituar o game design para um público de áreas não afins, um público não especializado é tão difícil como explicar qualquer uma das áreas englobadas pelo Design, como design de produto, gráfico e etc. De acordo com o autor, muitas vezes, por carregar a palavra design, sua participação é reduzida somente a parte visual do processo de criação de um produto ou serviço, o que faz com que a sua compreensão seja difícil pela amplitude do termo.

Se analisarmos o termo design em sua essência etimológica, percebemos que ela se relaciona com signo. Dessa maneira, segundo Xavier (2010), podemos entender que ela apresenta sentido a algo ou alguma coisa. O autor complementa que o termo design para os antigos gregos, seria notório no que tangia a idealização e operação das “máquinas”, termo que era aplicado a tudo que era de madeira com uma função definida. “Designer e artista, por essa época, se misturariam no mesmo indivíduo prático e reflexivo, que apropriando uma tecnologia realizaria sua arte, então tida como capacidade de transformar determinada peça material e dela extrair o objeto de uso ou fruição estética”. (XAVIER, 2010, p. 25)

Para Xavier (2010) o design é um olhar da previsão. Uma forma de lançar à prática situações que devem seguir estritamente a um plano. Tal fato ocorre porque o designer tem uma forma própria de olhar o mundo a sua volta e, enquanto dotado de um olhar novo e poderoso, está sempre perseguindo o futuro de tal maneira, que na antiguidade poderia ser confundido com um profeta. Dessa maneira, o designer se torna o profissional que embute informação em textos e ilustrações e os preenche de significado através dos conhecimentos adquiridos para uma comunicação gráfica. Ele faz isso por meio de mensagens que são verbais e não verbais (fotografia, vídeos, animações e etc.), amplificadas com a introdução dos meios computacionais em nossa sociedade. A revolução pós-industrial, a cultura da interface e a digitalização do

conhecimento começa a ser atingida pela celebração da convergência midiática, onde os conteúdos passam a ser adaptados e amplificados para diversos meios. Esse poder de embutir valor sógnico aos intermédios é intitulado pelo autor de subtexto. “Atualmente, o mundo das imaterialidades é o mundo do subtexto: o mundo do que não se percebe imediatamente, mas que se percebe racionalmente. O designer caminha para criação das imaterialidades, da informação e dos ativos virtuais” (XAVIER, 2010, p. 20).

É a partir desse designer, com domínio dos conceitos das artes e de carregar mensagens de significados, que surge o game designer, o profissional que utiliza recursos advindos da evolução tecnológica da revolução pós-industrial. Ou seja, ele é “O indivíduo que traz consigo a linguagem da visualidade artística (domínio da representação subjetiva) e o da tecnologia virtual (domínio da representação objetiva e parametrizada), adequando-as para criação de mecanismos lúdicos, ficou conhecido como game designer” (XAVIER, 2010, p. 22).

A tarefa do Game design então, segundo Xavier (2010) “[...] envolve não apenas o entendimento do que é divertido e envolvente como lúdico, mas a adequação de recursos diversos que viabilizam a fruição de uma obra obrigatoriamente aberta” (XAVIER, 2010, p. 20). Sobre essa definição, Schell (2011) ressalta que é importante distinguir entre “desenvolvedor de jogos” e “designer de jogos”. Programadores, animadores, modeladores, músicos, escritores, produtores e designers que trabalham na produção de um jogo são todos desenvolvedores. Designers de jogos, segundo o autor, são uma espécie de desenvolvedor de jogos. Weiller (2015) defende que é através do Game Design que se molda a experiência do jogador, como e sob que circunstâncias ele avança dentro do jogo. A autora acredita que quando chegamos à conclusão de que um jogo “não é bom”, podemos estar fazendo menção a qualquer parte do desenvolvimento do mesmo, mas ressalta que na maioria das vezes queremos dizer que algo entre a interação do jogador e do jogo não está se desenvolvendo de forma prazerosa para o jogador como foi planejado. É por meio das ramificações do Game Design, como Level e System Design, que as informações e as ferramentas certas são fornecidas aos jogadores de maneira a não sobrecarregá-lo e que se cria uma atmosfera necessária para causar determinado estado de espírito no jogador, subsídios essenciais para que o mesmo progrida no jogo. “É apenas por meio do entendimento do game design e seus elementos que podemos entender melhor a diferença entre um bom jogo, um ruim e todas os níveis entre esses dois estados” (WEILLER, 2015, p. 7).

Schell (2011) complementa a tese de Weiller (2015) apontando que o designer de jogos não se preocupa com o jogo em si, eles são apenas um meio para um fim; um meio que pode ser considerado inútil se as pessoas não jogarem. O autor cita como exemplo uma questão Zen antiga exemplificando: “Se uma árvore cai na floresta e não há ninguém para ouvir, ela produz

som? [...] se a definição de “som” é a moléculas vibrando no ar, aí sim ela produz som. Se nossa definição de som é a experiência de ouvir um som, então a resposta é não, a árvore não produz um som se não houver alguém lá” (SCHELL, 2011, p. 11). Com esse paralelo, Schell (2011) afirma que jogos não são a experiência, eles produzem experiência. “Quando as pessoas jogam, têm uma experiência. É com essa experiência que o designer se preocupa. Sem a experiência, o jogo é inútil.” (SCHELL, 2011, p. 10). De acordo com o autor, criar experiências é tudo que um designer de jogos se preocupa em fazer.

Tudo o que já vimos (olha esse pôr do sol!), fizemos (você já voou de avião?), pensamos (porque o céu é azul?) ou sentimos (essa neve é tão fria!) é uma experiência. Por definição, não podemos experimentar nada que não seja uma experiência. Experiências são intrínsecas a nós que é difícil pensar sobre elas (até mesmo pensar sobre experiências é uma experiência). Mas, mesmo com o grau de familiaridade que temos com relações às experiências, é muito difícil descrevê-las. Você não pode vê-las, tocá-las ou segurá-las – você nem mesmo consegue compartilhá-las. Não há duas pessoas que possam compartilhar a mesma experiência em relação a coisas idênticas – a experiência de cada pessoa sobre algo é completamente singular. (SCHELL, 2011, p. 10).

Schell (2011) aponta que, enquanto jogador e jogo são reais, o designer de jogos se preocupa com o que parece existir, o imaginário, e chega à conclusão de que mesmo a experiência sendo imaginária, os designers de jogos são julgados pela qualidade dessa experiência, porque no fundo, ela é a razão pela qual as pessoas jogam. Trabalhar na criação de algo tão subjetivo e individual é a questão para Schell (2011) que faz com que a profissão do designer de jogos uma profissão tão difícil. “Como colocar um navio dentro de uma garrafa, estamos muito longe daquilo que, na verdade, tentamos criar. Criamos um artefato com qual o jogador interage, e cruzamos os dedos para que a experiência que ocorre durante essa interação seja algo de que ele irá gostar” (SCHELL, 2011, p. 11). O Game Designer nunca chega a ver o resultado final do seu trabalho, por ser uma experiência que é vivida por outra pessoa, ela não pode ser compartilhada, cada um joga o jogo diferente de outra pessoa.

O autor também destaca que todo tipo de entretenimento, livros, teatro, música e etc. passam por esse mesmo tipo de problema, isto é, são concebidos para quem vai interagir com eles, para quem vai experienciá-los. Ressalta-se que a divisão artefato e experiência fica mais óbvia para o designer de jogos por conta da relação íntima estabelecida com a interatividade que é mais evidente na produção dos jogos do que em outras experiências mais lineares. Nos jogos, quem vivencia a experiência, tem controle sobre a ação e ritmo do desenrolar dos fatos, enquanto em mídias mais lineares, como os livros ou cinema, a interação é mediada de forma roteirizada, na qual o autor consegue levar quem vivencia a experiência do começo ao fim.

Enquanto nos jogos, o jogador é quem cria seu roteiro, fazendo com que a produção de experiência seja dificultada.

Rollings e Morris (2004) apontam como fato base para a complexidade da criação de um jogo, a quantidade de profissionais que é demandada para que a produção seja executada. É um fator chave para o sucesso ou falha de um projeto a divisão dos grupos que cuidam de cada etapa. Na tabela 02 apresentada no anexo B, os autores apresentam o que consideram ser a melhor divisão para que um projeto de Game Design ocorra da melhor maneira possível.

Mesmo deixando algumas divisões de suporte fora da tabela, os autores indicam que as divisões apresentadas são adaptáveis às metodologias de fabricação de softwares e, em algumas situações, uma pessoa pode, por algum motivo, abarcar mais de uma função. Tavares (2009) considera dois problemas na tabela de Rollings e Morris (2004): A falta de uma referência ao design de personagens e mapas e aos jogos aplicados ou *serious games*¹². O autor esclarece que o design dos níveis, ou das “fases” como é comumente conhecido (como mapas, prédios do jogo, ambientes que o jogador poderá explorar), prefere que se deixa a cargo de um profissional da arquitetura, pois, esses mesmos cenários recebem um tratamento diferenciado quando criados por um *level designer*, que segundo o autor “[...] procuram apenas, por exemplo, trabalhar as questões de número de personagens por mapa ou a utilização de ambientes claustrofóbicos para aumentar o suspense e a emoção de certas partes da narratividade do game” (TAVARES, 2009, p. 242) sem se preocupar com a plausibilidade dos ambientes em comparação com o mundo real. De acordo com o autor, aparentemente na tabela de Rollings e Morris (2004), o mesmo profissional ficou a cargo de conceber personagens, que muitas vezes são decisivamente importantes para o sucesso de um jogo digital.

Ainda considerando as divisões da tabela, fica evidente o quão interdisciplinar é a produção de um jogo digital. Entretanto, “[...] a maior parte das áreas envolvidas, como música ou artes visuais, embora tenham alguns de seus conhecimentos específicos em especial os técnicos, redirecionados para a atuação em um jogo como esses, tais conhecimentos não são nativos dessa área”. (TAVARES, 2009, p. 241). Em todo o processo, a exceção é feita ao profissional do Game Design, “domina os conceitos específicos, embora atue também em outras áreas, diretamente relacionadas como outros tipos de jogos, ou indiretamente relacionados, como o caso da psicologia ou da semiótica” (TAVARES, 2009, p. 241). Dito isto, começamos a perceber que o Game Designer não está diretamente ligado a questão das artes visuais ou

¹² Serious games, segundo Tavares (2009) “São jogos digitais com aplicações imediatas em treinamentos, corporações, e, no nosso caso, educação”. (TAVARES, 2009, p. 242). Como o autor estudou os jogos por um viés educativo, em seu livro, ele aborda a explicação do segundo problema com bastante detalhes. Mas esse, foge do escopo do presente trabalho.

programação como se costuma pensar. Ele “[...] tem a visão do jogo como um todo, [...] ele é o profissional responsável pelos conhecimentos específicos da área. [...] cabe ao game designer, acima de todos, balancear e dosar as mecânicas da sorte, habilidade, dificuldade das regras, fator de diversão e outros elementos que o trabalho de toda uma equipe está gerando” (TAVARES, 2009, p. 242)

Para Weiller (2015) toda desenvolvedora de jogos, da menor a maior, tem três principais departamentos direcionados para fazer o jogo: programação, arte e design. A autora deixa claro que não leva em consideração outros departamentos que são importantes no processo, como RH, finanças, marketing e etc., contudo, eles não colocaram efetivamente a “mão na massa”. “O game designer também deve saber mais que qualquer outro profissional envolvido no processo de desenvolvimento, trabalhar em equipe. Ele não deve apenas cooperar com outros profissionais, mas servir como elo entre pessoas com conhecimentos e maneiras de pensar diferentes” (JÚNIOR, 2008; NASSU, 2008; JONACK, 2008, p 5.).

A programação, segundo Weiller (2015), é basicamente o motor do jogo, sem ela, nada funcionária. A programação é sem sombra de dúvidas uma das partes mais esquecidas no processo, pois, ela age no *background* do jogo. A boa programação passa despercebida, mas a má programação é logo percebida, pois causa muitos *bugs*¹³ no decorrer do processo de jogar. “Sem a programação, estaríamos todos jogando apenas e somente jogos de tabuleiro e jogos analógicos, e então não a deixe passar despercebida novamente” (WEILLER, 2015, não paginado).

A arte representa a parte do processo responsável pelos gráficos e pelo áudio. Dependendo da empresa, pode-se encontrar particularidades nessa parte do processo. Dependendo do tamanho da empresa que está trabalhando no jogo, pode-se ter a presença dos profissionais que trabalham com as artes conceito, que são produzidas antes do jogo ser criado, como uma espécie de esboço artístico. Já a parte que cuida do áudio, segundo a autora, não só cuida da trilha sonora, mas também dos efeitos sonoros, das vozes entre outros elementos (WEILLER, 2015).

¹³ Bug é quando a linguagem do computador entra em conflito e gera uma impossibilidade de continuar a execução de um programa. Também chamado de falha na lógica, ocorre quando o computador perde a finalidade de um determinado processo. Os bugs podem gerar falhas na segurança, especialmente quando ocorrem em programas que têm acesso à rede. A palavra significa inseto em inglês e foi atribuída inicialmente às falhas mecânicas, diz-se que Thomas Edison a empregou pelos problemas que os animais causavam em seu fonógrafo. Mais tarde o termo foi atribuído à informática quando os primeiros computadores valvulados atraíam muitos insetos para seus componentes, o que gerava erros frequentes. Atualmente a expressão aponta qualquer erro que um programa pode gerar. Publicada pelo portal “Tech Mundo” em 29 de agosto de 2008. Intitulada “O que é Bug?”, a definição está disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/seguranca/213-o-que-e-bug-.htm>>. Acesso em: Fev. 2018.

E por último, Weiller (2015) define o departamento de design, que segundo ela é onde o conceito e mecânicas do jogo são definidas, testadas e implementadas. Segundo a autora, roteiro e QA¹⁴ fazem parte deste departamento, que tem mais ou menos autonomia, dependendo da empresa ou grupo.

Como podemos perceber, a profissão do Game Designer que atua no Game Design é uma área difícil de ser definida, pois, o profissional precisa ser multidisciplinar e trabalhar em projetos interdisciplinares e ficar, o tempo todo, pensando em como o jogador vivenciará a experiência que foi criada, mesmo sem nunca conseguir saber o resultado final da sua criação.

Através dos ensinamentos fornecidos pelo mago ao leitor/jogador, a nevoa que encobre o outro lado do desfiladeiro entre o território físico e virtual começa a se dissipar, pois, se torna possível entender, através da experiência de se jogar um jogo, como o leitor/jogador poderá entrecruzar os conceitos de território e territorialidades com o ciberespaço fazendo com que seja possível, nessa experiência, a construção do território virtual e subsequentemente o artefato que liga os dois lados. Para que se entrecruzamento seja possível, o leitor/jogador, recebe do mago os elementos básicos que são considerados de fundamental importância na construção da experiência do jogador, esses elementos se tornarão ferramentas importantes na construção do artefato.

3.2 AS FERRAMENTAS: ELEMENTOS BÁSICOS DA CRIAÇÃO DE UM GAME, A TÉTRADE DE SCHELL

Neste ponto, o leitor/jogador já percebeu que o profissional que trabalha na produção da experiência de jogar um jogo é um profissional multifacetado, com várias habilidades. A partir de agora, o leitor/jogador buscará a compreensão de quais elementos são necessários para que a experiência seja criada de uma forma interativa e que a imersão seja feita de forma que o jogador alcance o estado de fluxo. Esses elementos básicos, nos propiciam analisar como um jogo proporciona a experiência única ao jogador. O termo “análise” no contexto dos jogos de videogame, faz referência a inúmeras formas. Uma simples pesquisa no Google nos levaria a inúmeros resultados de sites, blogs, canais de Youtube e resultados variados de pessoas que

¹⁴ Do inglês, quality assurance. Conjunto de atividades práticas feitas para testar um produto, a fim de atingir a qualidade necessária. Em jogos digitais, é um grupo de ações feitas no jogo em busca de bugs. QA, na maioria das empresas de videogames, é um departamento, de videogames e é essencial para o lançamento de um jogo. (WEILLER, 2015, não paginado)

jogam e avaliam o *gameplay*¹⁵, o que faz com que a análise fique mais geral e sintética. Quando mencionamos, nesta dissertação, o termo “análise” em jogos de videogame, fazemos referência às análises de cunho metodológico para produção do mesmo, a fim de buscarmos qual são os pontos-chaves na construção da experiência do jogador, através da interdisciplinaridade presente em sua produção.

De acordo com Weiller (2015), ao esmiuçarmos os jogos em camadas, como podemos perceber na figura 9, tendo em vista a percepção do jogador, a linguagem dos videogames pode ser entendida em três principais grandes áreas com uma razoável precisão: Estética (o que inclui o visual e o auditivo), *gameplay* e narração. Segundo a autora, os videogames não são constituídos apenas do ato de jogar em si, são aparatos complexos formados de mais camadas. “Ao jogar um videogame, jogadores têm a tendência a compreender o jogo composto por estas três camadas. Elas não estão presentes de forma completamente autônoma dentro do jogo; pelo contrário, seus limites são bem borrados.” (WEILLER, 2015, não paginado).

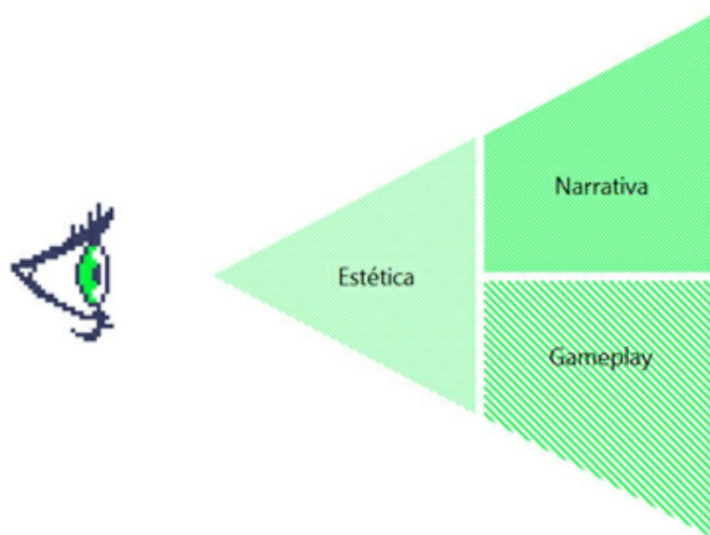


Figura 9 - A representação do jogo em camadas por Weiller (2015)

Fonte: WEILLER, Arrias Thais. Game Start: lições de game design para o seu videogame. Versão digital

Na tríade base proposta por Weiller (2015) como formulação de um jogo de videogame, a narração se dá de forma diferente das narrativas tradicionais, como em filmes e livros, devido ao seu aspecto não linear, onde o jogador interfere no decorrer da história conforme suas decisões.

¹⁵ Conjunto de regras que rege a mecânica de um jogo. Diferente de jogabilidade, pois não há como atribuir julgamentos de valor (não existe um bom ou mal *gameplay*, um *gameplay* é um *gameplay*, o conjunto total de regras naquele jogo), enquanto jogabilidade é referente justamente a como o *gameplay* funciona como mecânica. (WEILLER, 2015, não paginado)

Sim, jogos permitem desencadeamento de acontecimentos de forma próxima a livros e filmes, porém esse desencadeamento não acontece da mesma forma para cada jogador e nem o jogador é apenas um receptor do que já foi pré-definido; cada jogador cria, junto aos designers, sua própria trajetória, baseando-se em alguns aspectos pré-definidos dentro do jogo. (WEILLER, 2015, não paginado)

Segundo a autora a narratividade dos jogos não se encontra apenas nas palavras, na comunicação verbal direta, mas, também (e especialmente) no cenário, nos personagens e na atuação do jogador com os mesmos através das ferramentas fornecidas pelo jogo. Essa confluência da comunicação verbal com os cenários, personagens e atuação do jogador faz com que a mecânica e o *gameplay* se justifiquem e se ambientem. “Assim, cada ação do personagem ou objeto do cenário, como saltos e ataques, são revestidos de sentido e fazem composição com o resto do jogo.” (WEILLER, 215, n.p).

Desta maneira, se um jogador assume o papel de um hacker com extrema habilidade, como acontece em jogos da franquia Watch Dogs (figura 10, em anexo), nada mais natural que ele use como arma primária um telefone celular a partir do qual pode controlar uma cidade, envolta em tecnologia; e, assim, combater uma organização criminosa que controla a cidade. Para Weiller (2015), quanto mais a tecnologia, e consequentemente os gráficos, dos jogos de videogame evoluem, mais é possível fazer com que se tenha um nível maior de detalhes, adicionando mais sentido na camada proposta pela narrativa e aproximando os videogames ainda mais do cinema e da literatura. Para Gomes, essa aproximação torna “[...] possível, cada vez mais, apontar tentativas de experimentação visando, em última instância, à transformação dos games em experiência narrativas mais sofisticadas” (GOMES, 2010, p. 68).

Já Assis (2007) propõem uma distinção entre história e narrativa. “Para clareza, diremos que uma história é “o que acontece” enquanto narração é “a sequência de eventos que exhibe o que acontece”. (ASSIS, 2007, p. 39). Desta forma, o autor destaca que uma história pode servir de base para muitas narrações diferentes que transmitem seu conteúdo com linearidade. Destaca-se que nas mídias mais estabelecidas (cinema, quadrinhos, livros e etc.) o autor dá ao espectador/leitor o ritmo do desenrolar de todos os acontecimentos e que, salvo em alguns exemplos, o espectador tem que “interagir”, atuando no entendimento do desenrolar dos fatos. Mesmo sem ter controle sobre o que está acontecendo na tela, o espectador interage pelo simples fato de teorizar os acontecimentos do filme. O espectador interage mesmo sem existir uma interface de contato entre os dois. Interage pelo simples fato de imaginar o que pode ter acontecido ou acontecerá.

Dessa maneira, Assis (2007) acredita que surgem o cinema interativo ou jogos que usam essas técnicas. Para exemplificar, podemos usar o jogo Heavy Rain (Figura 11) que é um jogo de drama interativo de ação-aventura desenvolvido pela Quantic Dream e publicado pela Sony

Computer Entertainment em 2010 onde o jogador vivencia a história de um assassino intitulado “Assassino do Origami”. O jogador assume o papel do pai tentando resgatar seu filho das mãos do assassino, de uma repórter que cobre os eventos, de um detetive que investiga o caso e de um agente do FBI que também investiga o caso. Todo jogo se desenrola em uma mescla de filme e gameplay, onde o jogador assiste a vídeos interativos podendo influenciar nas decisões de seus personagens. Na imagem, podemos perceber como o jogador interage com as cenas que a ele são apresentadas através de comandos que são apresentados via interface virtual do jogo. Na primeira imagem o jogador pode decidir o que quer fazer na situação com seu filho (brincar, discutir, comer ou até mesmo sentar ao seu lado), na segunda imagem ele decide se aceita ou não o carinho que está recebendo de outra personagem. O detalhe deste tipo de jogo é que as escolhas moldam a forma que a narrativa se desenrolará.

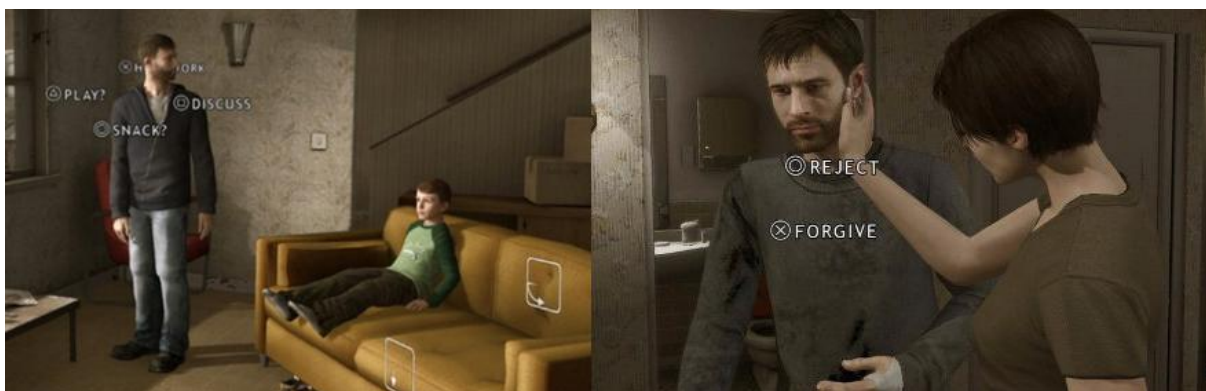


Figura 11 – O jogo Heavy Rain
Fonte: <https://www.youtube.com>

Weiller (2015) cita como exemplo jogos como Metroid, Shadow of Colossus e Ico (ver figura 12, em anexo) nos quais praticamente nenhum tipo de comunicação verbal é compreensível ao jogador, cabendo a ele interpretar as situações, o ambiente e, caso haja, outros personagens, o entendimento e a compreensão fica totalmente a cargo da narrativa indireta. Contar a história a partir de uma narrativa indireta faz com que se torne de extrema relevância, segundo a autora, o desenvolvimento dos personagens, dos sons, da trilha sonora e das cronologias, ao invés de se determinar uma linha histórica única. Dessa maneira, se expande a experiência do jogador, que passa a ter que se atentar a cada detalhe para que possa moldar sua experiência. “[...] o jogador passa a ser um coautor do jogo, já que, por mais que os designers criem definições em jogos com densa camada narrativa, as interpretações e reações finais cabem sempre ao jogador.” (WEILLER, 2015, não paginado)

O segundo ponto chave nas camadas da construção de um jogo de videogame para Weiller (2015) é a estética. Esse ponto também trabalha de forma cooperativa com as demais

estruturas que compõem um jogo de videogame. “[...] o gameplay define a forma como jogar, a narrativa atribui valores e dá sentido aos papéis de cada um dos personagens e ao cenário enquanto que a estética diz respeito à forma, ao estilo, às cores e até mesmo a textura do jogo como um todo” (WEILLER, 2015, não paginado). Devido a todo aparato tecnológico empregado na produção de jogos de videogame, a estética visual se sobressai de forma mais sofisticada e ainda se reforça da estética auditiva. Weiller (2015) destaca que através do percurso histórico, as estéticas presentes nos videogames não são só resultado da imaginação humana e da capacidade de processamento de suas plataformas, mas é fruto de como os videogames evoluíram gerando praticamente uma linguagem própria.

A força estética do jogo foi subestimada ao longo da história da arte, na tradição ocidental, perdida em questões em torno de decoração, cânone, qualidade, e a ênfase romântica no gênio, originalidade e o choque do que é novo. Cargas residuais das consequências do dismantelamento do iluminismo, essas questões ainda estão de pé devido aos tipos de forças econômicas governando o mercado das artes plásticas. De qualquer modo, nosso modelo cultural está mudando e requer pensamento novo sobre o que está em jogo em termos de propriedade intelectual, valores estéticos, a autorização da permissão para aqueles que querem se expressar, o alimento de vozes disparatadas e a distribuição global de uma massa de comunicações individuais em contraste com mensagens padronizadas, impostas via *broadcast* a partir de cima. Divertimento deveria ser uma parte importante do nosso pensamento. (CROCKETT, 2010, p. 180)

Os estudos da estética em jogos de videogame nos levam a entender como os jogos se desenvolveram com o passar dos anos, com sua linguagem própria e vários autores cogitam ser uma forma de arte.

Fechando a Tríade proposta por Weiller (2015), está o Gameplay. O Gameplay pode ser entendido como “Conjunto de regras que rege a mecânica do jogo”. (WEILLER, 2015, não paginado) A autora faz questão de distinguir Gameplay de jogabilidade. Para ela jogabilidade refere-se a como o gameplay funciona em forma de mecânica. Por vezes se faz a tradução de gameplay para jogabilidade erroneamente “[...] pois todo jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante” (ASSIS, 2007, p. 19). Contudo, a jogabilidade admite graus: alto e baixa, o que não se assemelha com um conceito abstrato como o de Gameplay, que conceitua como sendo um “[...] conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar” (ASSIS, 2007, p. 19) e está inteiramente relacionado com uma coerência e uma flexibilidade que são dadas ao jogador. “Mais que criar um ambiente flexível, o jogo deve achar a adequação perfeita entre seus objetivos e a forma como o jogador interage” (ASSIS, 2007, p. 19). Dessa maneira, Gameplay também faz menção sobre a forma que o jogador interage com o jogo, através de quais dispositivos e a forma como eles serão

manuseados. Jogadores podem configurar de maneira livre, joysticks, mouse, teclado e etc. para uma melhor apropriação da interface que está entrando em contato (ASSIS, 2007).

Por outro lado, gameplay pode ser considerado como o ponto chave que distingue os videogames de todos os outros meios de expressão porque é através dele que a imersão do jogador no mundo virtual se torna possível. Se analisarmos em uma perspectiva de evolução do videogame em forma de mídia, nos últimos 10 anos, é justamente o Gameplay que vai fazer com que os videogames se diferenciem em conteúdo das demais mídias.

Desde os jogos mais simples como Tetris até os mais recentes lançamentos que esbanjam qualidade gráfica e que colocam os jogadores em contato com um ambiente onde existem atores, que de alguma forma, reagem aos seus comandos direta ou indiretamente transmitindo um aspecto de inteligência aos jogos, é através do conjunto de resultados de decisões tomadas nas etapas de desenvolvimento do Gameplay que se desenvolve uma interação imersiva ou entediante para o jogador. Tão etapa é de fundamental importância na criação de uma boa experiência para o jogador. (ASSIS, 2007, p. 18)

Assim, Assis (2007) acredita que o Designer de Games, responsável pelo jogo, pode definir se quer que o jogador crie seu estilo de jogo ou, de certa maneira, estimule o desenvolvimento de algum que ele ache pertinente no processo do desenvolvimento de sua experiência. Como no exemplo do Tetris, o designer poderia, de alguma forma, premiar o jogador (com alguma pontuação alternativa) que o bonifique pelo estilo que utiliza para chegar ao objetivo do preenchimento de várias linhas de uma só vez. O autor também chama a atenção para que os desenvolvedores criem uma maneira de que o jogador possa ter acesso as configurações de jogo, o deixando mais rápido ou mais lento, de acordo com suas capacidades motoras, desta maneira, a sensação de apropriação do jogador se dá de uma forma mais confortável. Weiller (2015) conclui que o essencial em jogos e em outros produtos culturais, nem sempre é possuir a melhor história, ou uma estética inovadora e muito menos um gameplay considerado mais ou menos divertido, mas a soma do todo que faz com que aquele universo se torne crível e faça sentido em si mesmo.

Como podemos perceber, existem elementos básicos que são utilizados pelo Designer de Games na construção da experiência do jogar e servirão como ferramentas básicas na construção do artefato que fará a ligação conceitual. Só que será preciso que o leitor/jogador busque uma ferramenta ainda mais precisa que forneça mais elementos e possibilidades nessa construção. Para isso, o leitor/jogador recebe do mago a ferramenta intitulada de “Tétrade elementar” advinda de um dos seus discípulos mais famosos, Jesse Schell, que o leitor/jogador conhecerá em seus detalhes na sua próxima missão.

3.2.1 A TÉTRADE ELEMENTAR DE JESSE SCHELL

Como podemos perceber, os elementos chave utilizados na criação de jogos pelos discípulos do mago “Design de Jogos” são importantes, pois, participam ativamente na construção da experiência do jogador. Desta maneira, o leitor/ jogador, munido desses elementos, pode utiliza-los em conjunto com os itens mágicos e especiais na construção do artefato que fará ligação entre os conceitos de território cultural e território virtual. O mais famoso dos discípulos do mago *Game Design*, Jesse Schell apresenta uma tétrede de elementos básicos (Figura 13), que se relaciona na criação de jogos, são eles: Mecânica, Narrativa, Estética (que é mais visível) e a Tecnologia (menos visível).

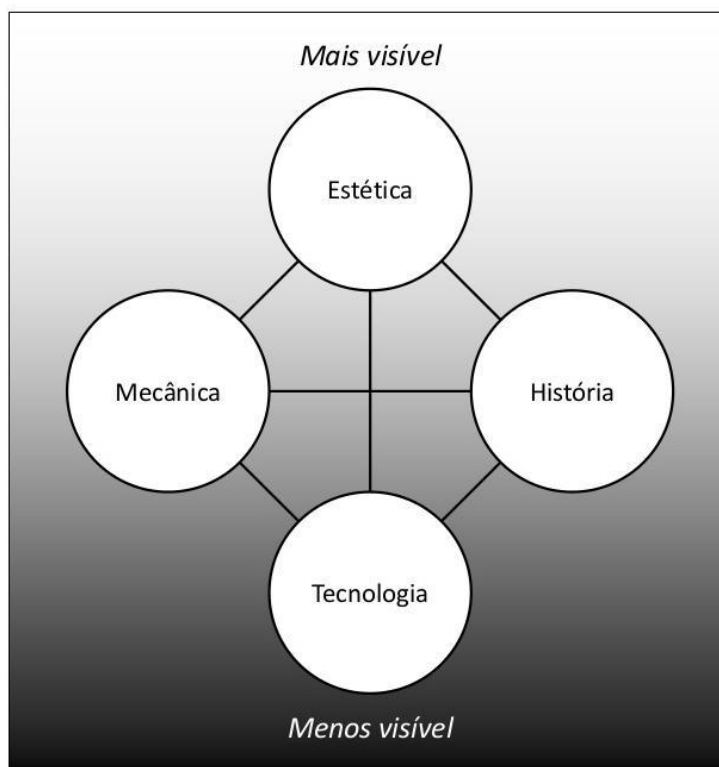


Figura 13 - A representação da Tétrede Elementar de Jesse Schell
Fonte: SCHELL, Jesse. A arte de Game Design: O livro original. São Paulo: Brooklin, 2011

Schell (2011) formula a tétrede em um formato de losango, intensificando a relatividade entre os itens que a compõem e facilita a compreensão do que o autor chama de “gradiente de visibilidade”. Nele, os elementos tecnológicos são menos visíveis aos olhos dos jogadores do que a estética, a mecânica; e, a narrativa está em um meio termo entre ambos. Entretanto, todos os elementos são essenciais, e influenciam de maneira poderosa todos os outros. Independentemente do jogo, cada elemento da tétrede tem um efeito igualmente poderoso sobre

a experiência do jogador. Dessa maneira, o designer de games sempre tomará decisões importantes que fazem menção aos quatro elementos básicos.

Há que se considerar a dificuldade de fazer com que as pessoas acreditem na equidade dos quatro elementos. “O Designer de jogos tende a acreditar que a mecânica é primordial, artistas tendem a pensar o mesmo sobre estética; engenheiros, tecnologia; escritores, na narrativa. Suponho que é da natureza humana acreditar que sua parte é a mais importante. (SCHELL, 2011, p. 43).”

Nos próximos tópicos, o leitor/jogador conhecerá com detalhes cada uma das quatro componentes da téttrade elementar de Jesse Schell que funcionam como ferramentas na construção e análise dos jogos, podendo dessa maneira, serem usados como ferramentas do artefato conceitual.

3.2.1.1 MECÂNICA

A premissa básica dos jogos, sejam eles eletrônicos ou não, são as regras. Não existe jogo sem regras pré-estabelecidas que nos guiem para atingir as metas propostas por ele. A mecânica é justamente os procedimentos e as regras do jogo. “A mecânica dos jogos é a essência do que um jogo verdadeiramente é. São as interações e os relacionamentos que permanecem quando a estética, a tecnologia e a narrativa são removidas” (SCHELL, 2011, p. 41).

Ao compararmos jogos com experiências mais lineares, livros, filmes e etc., veremos que a mecânica é o elemento que difere os jogos dos demais meios de expressão. Se olharmos para um filme, encontraremos a estética, a narrativa, a tecnologia, mas, não a mecânica. Não é por acaso que começamos a descrever a téttrade elementar a partir da mecânica, já que os outros elementos, dependem dela. Segundo Schell (2011), temos que escolher a tecnologia que pode suportá-la, a estética que a enfatize e a mostre com clareza para o jogador e uma narrativa que permita à mecânica fazer sentido para os jogadores.

Como ocorre com muitas coisas no design de jogos, não há um acordo universal sobre a taxinomia da mecânica dos jogos. Uma razão disso é que a mecânica da jogabilidade, mesmo para jogos mais simples, tende a ser bem complexa e muito difícil de desemaranhar. Tentativas de simplificar essa complexa mecânica até o ponto de uma perfeita compreensão matemática resultaram em sistemas descritivos que são obviamente incompletos. (SCHELL, 2011, p. 130)

No que diz respeito à mecânica, quando lemos sobre a “teoria dos jogos” logo achamos que pode ser um solucionador de problemas, mas, na verdade, essas teorias só lidam com

sistemas simples que raramente servem para criar jogos reais. Em um nível, a mecânica de jogos lida com objetivos claros e diretos de regras e, em outro nível, com algo mais misterioso, já que parte das mecânicas de jogos envolvem a descrição da estrutura dos modelos mentais e como esses modelos existem no que o autor chama de “[...] escuridão da mente subconsciente” (SCHELL, 2011, p. 130). Dessa forma, fica difícil de propor uma taxonomia analítica bem definida de funcionamento.

Por isso, o autor critica a postura de alguns autores que abordam o tema com uma perspectiva muito acadêmica, se preocupando apenas em apresentar uma proposta filosófica impossível de ser refutada e não uma proposta útil para os Designers de Jogos. Mesmo com esses contratemplos, Schell (2011) enfatiza a importância de criar uma taxonomia, mesmo com algumas zonas “nebulosas”, para uma classificação da mecânica de jogos que se subdivide em seis subcategorias: Espaço, objetos atributos e estado, ações, habilidades e probabilidade que serão apresentados a seguir. O entendimento das subcategorias da ferramenta mecânica é de fundamental importância para o leitor/jogador, pois através do conhecimento mais avançado de seu uso, poderá utilizá-las em conjunto com os itens mágicos e itens especiais na construção do artefato que liga território cultural e território virtual.

3.2.1.2 ESPAÇO

É sabido que no desenrolar de uma narrativa, projeta-se alguns cenários, onde os fatos se desenvolverão. Nos jogos não seria diferente. Para Schell (2011) cada jogo tem lugar em algum tipo de espaço que ele apelida de “círculo mágico” da jogabilidade. O espaço define os vários lugares de um jogo e como eles podem relacionar-se entre si e são, através da mecânica, uma construção matemática. O autor propõe a eliminação dos efeitos visuais e de toda a estética para examinar a construção abstrata da produção de um jogo. “Não há regras incondicionais e rápidas para descrever esses espaços abstratos e despojados. Em geral, porém, espaços de jogos: são diferenciados ou padronizados, têm algumas dimensões e têm áreas limitadas que podem ou não estar conectadas” (SCHELL, 2011).

Schell (2011) exemplifica utilizando o Jogo da Velha que possui um tabuleiro diferenciado e bidimensional. O tabuleiro do Jogo da Velha não é um espaço padronizado, porque se preocupa com limites e não com os espaços dentro de cada célula. Mesmo assim, todas as figuras são equivalentes em termos de jogo, mas, se você colocar um X em um dos espaços, perceberá que os jogadores, podem marcar uma infinidade de lugares, no tabuleiro bidimensional do Jogo da Velha, mas, no fim das contas, são 9 lugares que contém algum

significado real no jogo. “Em certo sentido, há nove células com dimensão zero, conectados entre si em uma grade bidimensional.

No jogo da velha, não há um movimento entre um lugar e o outro, mas a contiguidade é muito importante. Sem a contiguidade, esse jogo seria apenas nove pontos desconectados. Com contiguidade, ele torna-se um espaço discreto bidimensional, como limites claros – o espaço tem três células de largura e três células de altura. O espaço para um tabuleiro de xadrez é semelhante, exceto que ele é um espaço de 8 x 8. (SCHELL, 2011, p. 132)

A estética mais bonita de jogos de tabuleiro como “War” nos faz pensarmos que o espaço funcional é mais complexo do que realmente é. Nem todos os espaços de jogos são diferenciados como o do Jogo da Velha. O jogo de Sinuca, categorizado como um jogo de “espaço bidimensional padronizado”, em que a bola tem um limite estabelecido, pode ser utilizado sem prejuízo ao jogador e com buracos em pontos fixos que não se movem. Mas o autor levanta um questionamento, o jogo de Sinuca é um jogo bidimensional ou tridimensional? Não é difícil vermos jogadores de Sinuca ao redor de todo mundo fazendo jogadas de efeito onde a bola, muitas das vezes, é arremessada para fora da mesa ou salta umas sobre as outras para alcançar seu objetivo. Sobre essa diferenciação, de espaço bi e tri dimensionais, o autor comenta que não existem regras padronizadas e simples para esse tipo de classificação. (SCHELL, 2011, p. 132)

Ao criar um novo jogo, há momentos em que é mais útil pensar no seu espaço como bidimensional, e há momentos em que é mais útil pensar nele como tridimensional. O mesmo vale para espaços padronizados *versus* diferenciados. O propósito de transformar um jogo em espaço funcional é que você possa pensar mais facilmente sobre ele, sem as distrações da estética ou do mundo real. (SCHELL, 2011, p. 133)

Para exemplificar essa mudança do bidimensional para o tridimensional, podemos usar como exemplo o jogo de Futebol. Se alguém, por um acaso, quiser modificar o jogo pensando na alteração dos limites do campo, pensará de modo bidimensional. Mas, se quiser modificar pensando na altura das traves ou de que altura os jogadores podem chutar a bola, ou mesmo adicionar montes e vales ao campo terá que pensar como um espaço tridimensional padronizado. Poderia até criar uma forma de pensar o jogo de futebol como um espaço diferenciado, assim como o Jogo da Velha, dividindo em grandes áreas de jogo. “O importante é apresentar modelos abstratos do seu espaço de jogo que o ajudem a compreender melhor os inter-relacionamentos de seu jogo” (SCHELL, 2011, p. 134).

Ao se utilizar da ferramenta espaço na análise de um jogo específico, o leitor/jogador acopla os itens mágicos (território e territorialidades) e todos os seus desdobramentos, dessa maneira, consegue enxergar o ciberespaço com um olhar do território cultural, já que é no

espaço o jogo que são construídos os territórios simbólicos no ciberespaço. A categoria do espaço se subdivide em duas subcategorias: Espaços aninhados e Zero Dimensão.

3.2.1.2.1 ESPAÇOS ANINHADOS

Schell (2011) nomeia de espaços aninhados, espaços de jogos mais complexos onde muitas vezes os mapas dos jogos apresentam espaços dentro dos espaços.

Jogos de RPG imaginários baseados em computadores são um bom exemplo disso. A maioria apresenta um “espaço externo”, que é contínuo e bidimensional. O jogador que percorre esse espaço as vezes encontra pequenos ícones representando cidades, cavernas ou castelos. Os jogadores podem entrar nesse território como espaços completamente separados, sem estar realmente conectados de alguma forma ao “espaço externo”, mas através do ícone de entrada.” (SCHELL, 2011, p. 133)

A definição do espaço aninhado do autor deixa explícito que quando o jogador, se desloca do espaço do universo total do jogo para um espaço específico ele entra em um novo território, que conta com culturas, simbologias, clima peculiar, novos personagens e novas aventuras. O jogo Dragon Age Inquisition que é um RPG de ação desenvolvido pela BioWare e publicado pela Electronic Arts, serve de exemplo para entendermos o espaço aninhado. Por contar com uma narrativa que se assemelha a contos medievais, com divisão de reinos, raças, castas e clans, ele conta com um mapa principal que é dividido em ícones que levam as demais áreas que podem ser exploradas, sendo que todas são novos reinos, cidades ou até mesmo lugares específicos como um castelo. A figura 14, demonstra o mapa completo do universo de Dragon Age Inquisition, cada ícone amarelo, representa um espaço que o jogador pode visitar dentro do jogo.



Figura 14 - Mapa navegável de Dragon Age Inquisition.
Fonte: <https://archaeogaming.files.wordpress.com/2017/08/dai-world-map.jpg>

Quando o jogador clica no ícone com nome “*Val Royeaux*” ele é direcionado a outro espaço, que conta com um castelo onde o jogador encontra todas as pessoas importantes (reis, duques, rainhas, magos e etc.) que comandam os outros reinos, uma espécie de reunião, neste momento o personagem até troca de roupa, tamanho a importância do lugar que ele está visitando. Por outro lado, quando ele clica no ícone da região da “*Emprise Du Lion*” ele visita um reino inóspito com clima gélido, mas que pode fornecer elementos que ele não encontra em nenhuma outra região, por conta do território simbólico único do lugar.

Espaços dentro de espaços não são geograficamente realistas, mas são correspondentes a forma que nossos modelos mentais lidam com o espaço, explica Schell (2011). Quando estamos dentro de um edifício ou casa em uma determinada cidade, não pensamos de que maneira o espaço interno dela se relaciona com o espaço externo. “Por essa razão, esses espaços “dentro dos espaços” são muitas vezes uma excelente maneira de criar uma representação simples de um mundo complexo” (SCHELL, 2011, p. 134).

3.2.1.2.2 ZERO DIMENSÃO

É normal pensarmos que todas as coisas que acontecem e envolvem pessoas aconteçam em um determinado espaço, logo, pensamos que assim também é com os jogos, onde cada jogo sempre acontecerá em um espaço. Schell (2011) propõe que pensemos em um jogo de perguntas e respostas em que alguém faz uma pergunta e o outro jogador responde apenas sim ou não.

Não existe mapa, tabuleiro, apenas duas pessoas trocando perguntas por respostas, ou seja, isso nos leva a crer que esse jogo não tem um espaço, mas se olharmos mais atentamente, podemos criar um espaço abstrato funcional para um jogo que, à primeira vista, não existe num espaço. (SCHELL, 2011). O espaço do jogo é criado no espaço da conversa onde as informações são trocadas. A mente de quem tem a resposta, guarda um objeto secreto e a mente de quem pergunta é outro espaço onde se localiza todas as ponderações das respostas anteriores. “Cada jogo tem algum tipo de informação ou estado e isso tem de existir em algum lugar” (SCHELL, 2011, p. 134).

O autor deixa claro que a estética dos jogos nos influencia a pensar o espaço e que esse espaço pode ser representado de várias maneiras de maneira que seja possível entender a mecânica do jogo. “Quando você pode pensar no seu espaço nesses termos puramente abstratos, isso o ajuda a deixar de lado suposições sobre o mundo real e permite que você se concentre em tipos de interações que deseja ver”. (SCHELL, 2011, p. 135).

3.2.1.3 OBJETOS ATRIBUTOS E ESTADOS

O espaço construído para um jogo é um espaço preenchido. Schell (2011) elenca alguns objetos que certamente preencherão esse espaço. “Personagens, acessórios, fichas, placares, qualquer coisa que possa ser vista ou manipulada no seu jogo entra nessa categoria. Objetos são os “substantivos” da mecânica do jogo” (SCHELL, 2011, p. 135). O autor observa que, às vezes, o próprio espaço pode ser considerado um objeto, mas como ele é muito diferente dos demais objetos, acaba se mantendo à parte dos outros. Dos objetos nascem os atributos que são as categorias de informação sobre um objeto; e, cada atributo, tem um estado atual. Como exemplo podemos citar o jogo Forza Horizon 3 (ver figura 15), um jogo de corrida para videogame desenvolvido pela Playground Games e Turn 10 Studios. Na figura, podemos ver a representação do gameplay de Forza Horizon 3 e através da interface virtual, perceber o estado dos atributos, voltas, progresso da corrida e lugar que o jogador se encontra no universo do jogo através do mapa no canto esquerdo inferior.



Figura 15 - O gameplay de Forza Horizon 3.
Fonte. Capturado no jogo pelo autor

Nesse jogo, há um atributo específico do que seria a velocidade dos carros de corrida e poderíamos elencar estados a esse atributo como a “velocidade máxima” e/ou a “velocidade atual” para cada um do estado que os carros se encontram. Traçando um paralelo com a língua portuguesa, se categorizarmos os objetos como substantivos dos jogos, os adjetivos seriam os atributos. “Atributos podem ser estáticos (como as cores de um tabuleiro de damas), nunca mudando ao longo do jogo, ou dinâmicos (o tabuleiro de damas tem um atributo “modo de movimento”, com três possíveis estados: “normal, “dama” e “capturado”)” (SCHELL, 2011, p. 136). A figura do profissional designer de jogos é quem vai decidir quais objetos tem quais atributos e estados dentro do jogo.

Os objetos, atributos e estado dentro do jogo são de fundamental importância para o processo de territorialização do ciberespaço, pois é através deles que o jogador interage com o mundo virtual e assim o territorializa.

3.2.1.4 AÇÕES

As ações são o que os jogadores podem fazer dentro do jogo. Schell (2011) dividiu as ações em duas categorias: Operacionais: são as ações básicas que um jogador pode tomar durante as partidas, como as operações básicas do jogo de damas, onde o jogador pode mover uma peça para frente, pular (comer) a peça de um oponente e mover uma peça para trás (apenas damas). A segunda categoria são as ações resultantes, que são as ações mais significativas no quadro de um jogo pois elas são a maneira que os jogadores usam as ações operacionais para

alcançar seus objetivos. Voltando ao exemplo do jogo de Damas, alguns exemplos de ações resultantes seriam: Impedir que uma peça seja capturada movendo outra peça para trás dela; forçar um adversário a fazer um movimento não desejado; sacrificar uma peça para enganar o adversário (SCHELL, 2011). “As ações resultantes muitas vezes envolvem interações sutis dentro do jogo, e muitas vezes são movimentos bem estratégicos. Basicamente, essas ações não são parte das regras em si, mas sim, ações e estratégias que surgem naturalmente à medida que o jogo é praticado” (SCHELL, 2011, p. 141). Um consenso entre designers de jogos é que ações emergentes, que surgem na medida que o jogador o pratica, são a marca de um bom jogo.

Nesse sentido, Schell (2011) faz uma comparação com os livros e filmes para exemplificar o que ele acredita ser a diferença mais marcante entre as mídias: a diferença de verbos (ações). Nos jogos, os números de verbos são limitados a uma variedade restrita de potenciais ações; enquanto em contos, o número de ações possíveis que os personagens podem se envolver parece ser ilimitado. De acordo com o autor, isso é um efeito colateral do poder de simulação em tempo real dos jogos, já que em contos, tudo é pensando antecipadamente. Assim, utilizar o mesmo conjunto de ações faz com os jogos ou pareçam similares e carreguem o sinônimo de “derivativos”, ou não sejam considerados “inovadores”, justamente por dar aos jogadores uma nova forma de agir em seu espaço. “Um jogo sem ações é como uma frase sem verbos – nada acontece” (SCHELL, 2011, p. 144).

Para o autor, a decisão fundamental de um designer de jogos é decidir as ações de seu jogo. É justamente essa decisão que fará com que pequenas alterações nas ações transformem seu jogo, que poderia ser sensacional, em um jogo previsível e entediante. “Alguns designers sonham com os jogos em que qualquer verbo que o jogador possa imaginar seja uma ação possível, e esse é um belo sonho” (SCHELL, 2011, p. 143).

A ferramenta das ações participa ativamente na construção do processo de imersão, pois é através dela que o jogador pode gerenciar o que o avatar pode fazer ao longo da narrativa, desde um gerenciamento de armas e comida até a tomada de decisões ao longo do jogo. Desta forma, ele consegue se territorializar nos territórios simbólicos que são alterados de acordo com suas escolhas, alterações essas que vão das mais sutis as com que resultam em grandes consequências para o final da narrativa.

3.2.1.5 REGRAS

Tudo que foi visto até agora como subcategoria da mecânica é regido pelas regras. “Elas definem o espaço, os objetos, as ações, as consequências das ações, as restrições sobre as ações

e os objetivos.” (SCHELL, 2011, p. 144). As regras são o que tornam possível toda mecânica e adiciona um dos componentes essenciais de um jogo: os objetivos. Schell (2011) faz menção a David Parlett, historiador de jogos, para exemplificar os diferentes tipos de regras que estão presentes na jogabilidade de um jogo e suas relações.

Cada tipo de regra tem suas características: A) *Regras Operacionais*: são as que basicamente os jogadores fazem para jogar o jogo; se elas são entendidas, o jogador está apto a jogar o jogo; B) *Regras fundamentais*: são uma apresentação matemática do estado do jogo, indicando como e quando ele muda. O estado fundamental do jogo pode ser monitorado através dos tabuleiros, dados, indicadores de saúde e etc. “As regras operacionais poderiam afirmar que “[...] o jogador deve lançar um dado de seis lados e coletar o maior número possível de *power chips*” (SCHELL, 2011, p. 145). As regras fundamentais são mais abstratas, como por exemplo, podem determinar: “O valor do poder do jogador aumenta um número aleatório entre 1 e 6”. (SCHELL, 2011, p. 145); C) *Regras comportamentais*: são as regras não escritas, ou seja, regras implícitas que são compreendidas naturalmente pelos jogadores e fazem parte do que costumamos chamar de “espírito esportivo”; D) *Regras escritas*: são as regras que vêm documentada junto com o jogo em uma espécie de manual que apresenta o universo do jogo ao jogador. O autor menciona que poucas pessoas leem este tipo de manual e que acabam aprendendo jogando ou perguntando a outras pessoas como se joga. Schell (2011) acredita que esse comportamento advém do fato da dificuldade em se codificar em um documento as complexidades não lineares de um jogo. O que faz com que as desenvolvedoras de jogos deixem tais regras embutidas num tipo de tutorial jogável, no qual o jogador aprende jogando, mesmo que isso seja mais caro e trabalhoso de ser feito, é o fato de disponibilizar todas as ferramentas que possibilitem ao jogador efetivamente jogar; se alguém não entende como jogar o jogo, não o jogará; E) *Leis*: são regras que são criadas quando os jogos são utilizados em cenários sérios e competitivos, desta maneira, os torneios ficam mais equilibrados e justos; F) *Regras oficiais*: são criadas quando o jogo passa a ser jogado de maneira suficientemente séria para que um grupo de jogadores sinta a necessidade de fundir as regras escritas com as leis. Assim, algumas regras que aconteceram em torneios competitivos, passam a fazer parte do jogo; G) *Regras recomendadas*: podem ser chamadas de regras de estratégias e são consideradas dicas para ajudar o jogador a jogar melhor; H) *Regras da casa*: são os ajustes feitos pelos jogadores nas regras operacionais com o intuito de tornar o jogo mais divertido.

Com a evolução dos jogos e o avanço da internet, com mais velocidade de conexão disponíveis de forma acessível, os jogos ganharam em mais conteúdo. Hodiernamente a maioria deles pode ser jogado utilizando a internet, mesmo após o encerramento da história principal, com outras pessoas do mundo todo em vários modos multiplayer com regras específicas para

cada um. Schell (2011) chama atenção para a mudança de regras depende dos diferentes modos de jogo disponíveis para o jogador. Na figura 16, na primeira imagem, vemos a interface *outgame* do jogo Call of Duty WWII com escolhas de modo de jogo. O jogo apresenta uma campanha principal intitulada "*campaign*", na qual o jogador pode vivenciar uma história, com uma narrativa com início, meio e fim, mas também conta com uma elevada gama de modos *multiplayers*, cada um desses modos com suas regras pré-estabelecidas, que na maioria das vezes são diferentes do modo história, como podemos ver na segunda imagem, onde o jogador pode escolher entre 9 modos de jogo diferente.

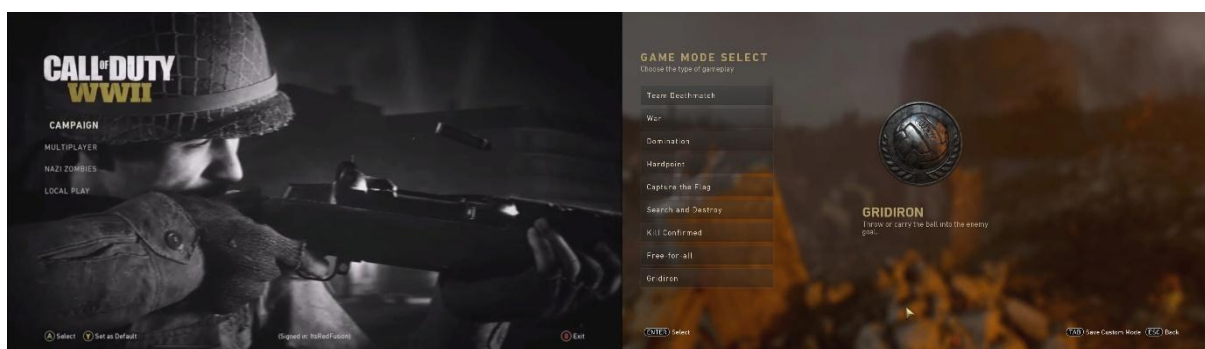


Figura 16 – Interface outgame de escolha de modo de jogo de Call Of Duty Modern Warfare 2.
Fonte: <https://www.youtube.com> e <http://thejackal.com>

Para Schell (2011) a regra mais importante de um jogo é o seu objetivo. “Jogo são sobre alcançar objetivos [...] Muitas vezes não há apenas um único objetivo em um jogo, mas uma seqüência deles.” (SCHELL, 2011, p. 148). O autor elenca três qualidades importantes para os objetivos de um jogo: A) Concreto: os objetivos que são entendidos com clareza; B) Realizável: os jogadores conseguem pensar uma forma de alcançar o objetivo, caso contrário se frustrarão e desistirão de jogar; C) Recompensador: alcançar esse objetivo se torna algo prazeroso, onde o jogador recebe algo valioso ao alcançá-lo. Schell (2011) ressalta que um jogo são as suas regras, e indica ao Designer de Jogos que dedique um bom tempo a elas e, se certifique, que abrangem todas as circunstâncias, caso queira que o jogo tenha sucesso.

Com o principal foco na análise dos objetivos do jogo, a ferramenta das regras ganha importância na construção do artefato, pois o jogador territorializa o ciberespaço, utilizando dos objetos disponíveis e realiza ações com o intuito de atingir os objetivos propostos pela narrativa do jogo e toda sua construção simbólica.

3.2.1.6 HABILIDADES

Chegamos ao ponto da mecânica onde o foco sai do jogo e vai para o jogador. Cada jogo, mesmo com diferença em seu gênero e propósito, exige do jogador um certo nível de habilidade e em diferentes combinações. Schell (2011) diferencia a habilidade real da habilidade virtual, pois, quando falamos de videogames é comum ouvirmos que tal personagem conseguiu um certo nível de uma nova habilidade, mas na maioria dos casos, o jogador, em sua forma real, não adquire a mesma habilidade que seu avatar virtual. As habilidades consideradas virtuais são um ótimo artifício para dar ao jogador sensação de poder, mas, se forem utilizadas em excesso, podem se tornar inexpressivas. Não é difícil ouvir jogadores dizerem que o guerreiro que ele controla no jogo ganhou pontos em uma habilidade específica, como montaria, mas montar cavalos não é uma habilidade real exigida ao jogador, que, na verdade, aperta os botões de maneira correta no momento certo para seu avatar adquirir a habilidade. Neste contexto, habilidades virtuais são habilidades que o jogador finge ter (SCHELL, 2011).

Existem milhares de habilidades possíveis que podem fazer parte de um jogo, mas, Schell (2001) propõe uma divisão em três categorias principais: Habilidades físicas, que envolvem força, destreza, coordenação e resistência física. Podem ser habilidades físicas de se manipular um joystick ou mais apuradas como no jogo *Just Dance*, demonstrado na figura 17, onde o jogador precisa utilizar-se do próprio corpo para que o avatar responda seus comandos através da captura de movimentos por sensores. O jogo requer a habilidade física específica da dança para alcançar sucesso.



Figura 17 – O jogo Just Dance.

Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/justdance/images/a/af/Just-dance-4-wii-ps3-xbox-360-gamescom-2012-screenshots-8.jpg/revision/latest?cb=20140920203631>

A segunda categoria de habilidades são as habilidades mentais que incluem memória, observação e solução de problemas. Para Schell (2011), embora algumas pessoas evitem jogos que exigem muitas habilidades mentais, é raro encontrar um jogo que não faça uso de algumas delas, porque um dos pontos que tornaram os jogos interessantes são as tomadas de decisões pelo jogador; e, tomar decisões, segundo o autor, é uma habilidade mental. A terceira e última categoria é a habilidade social que inclui, entre outras coisas, entender e “ler” a forma com que o outro jogador está pensando, enganá-lo e coordenar membros de sua equipe em jogos que requerem esse tipo de interação. “Normalmente pensamos nas habilidades sociais em termos da sua capacidade de fazer amigos e influenciar pessoas, mas a gama das habilidades sociais e comunicativa nos jogos é muito mais ampla” (SCHELL, 2011, p. 151). Jogos como pôquer e os mais variados tipos de esportes como jogos sociais, servem de exemplo, um pela forma de esconder e adivinhar os pensamentos dos oponentes e o outro por priorizar, em alguns casos, o trabalho em equipe e na “intimidação” dos adversários. "As habilidades que um jogador exercita são responsáveis por determinar a natureza da experiência do jogador" (SCHELL, 2011, p. 151).

Utilizar a ferramenta da habilidade para identificar as habilidades necessárias para se jogar um determinado jogo é crucial para que se tenha a real noção de como o jogador se sentirá imerso no novo universo que ele foi inserido e se ele tem as habilidades necessárias para isso ou as desenvolverá a medida que joga. Manipular os objetos e tomar decisões sobre as ações do avatar, requer habilidades, e é com essa ferramenta que se torna possível analisar as habilidades requeridas por um jogo, pois elas podem interferir no processo de imersão.

3.2.1.7 PROBABILIDADE

O sexto e último elemento da mecânica apontada por Schell (2011) é a classificada como a mecânica da incerteza e da surpresa. A probabilidade, que diz respeito a interação de todos os outros cinco elementos que compõem a mecânica: espaço, objetos, ações, regras e habilidades e que propiciam a experiência do jogador no novo território simbólico que foi inserido, é parte essencial de um jogo, pois surpresas são fonte de um dos prazeres humanos e um dos ingredientes secretos do divertimento. O autor chama a atenção que, ao se criar um jogo, não se deve apostar todas as fichas em probabilidades “[...] pois isso é muito complicado – a matemática pode ser difícil e nossa intuição em relação a ela costuma estar errada” (SCHELL, 2011, p. 153)

O bom Designer de jogos deve se especializar em probabilidade, podendo manuseá-la de acordo com sua vontade a fim de proporcionar ao jogador uma experiência sempre cheia de decisões desafiadoras e surpresas interessantes. A ferramenta da probabilidade faz com que o jogador sinta que suas escolhas realmente têm efeito no universo do jogo, pois bem calculadas, podem gerar ramificações na narrativa que fazem com que o jogador se sinta ainda mais imerso e perceba que suas escolhas realmente surtem efeitos no território simbólico que ele está inserido, fortalecendo o processo de territorialização.

3.2.2 NARRATIVA

A narrativa é outra ferramenta que compõem a téttrade de Jesse Schell. Nos dias atuais, ela faz com que jogadores do mundo todo se encantem cada vez mais pelos videogames e desafia os escritores a lidarem com uma mídia que os impede de controlar o rumo de suas histórias.

Dependente da Mecânica, que precisa ser escolhida de uma maneira que a reforce, a narrativa pode ser de forma linear e com caminhos pré-determinados, como em filmes e livros, ou pode conter ramificações que se modificam a partir das escolhas dos jogadores. “Historicamente, narrativas são experiências com um único segmento que podem ser desfrutadas por uma pessoa, e os jogos são experiências com vários resultados possíveis que são vivenciados por um grupo” (SCHELL, 2011, p. 262).

Narrativa e jogabilidade podem então andar juntas? Foram realizados milhares de experimentos onde narrativa e jogabilidade foram combinados e começaram a dar frutos. Desses experimentos, alguns foram bem-sucedidos e outros foram um completo fracasso. Para o autor, esses experimentos reforçam a tese de que pode-se criar boas experiências utilizando elementos da narrativa e da jogabilidade. A mistura dos dois, de certa forma, rompe o paradigma do design de jogos, em que acreditava-se que história e jogos são regidos por diferente conjunto de regras.

Há ainda muito debate sobre o relacionamento entre narrativa e jogabilidade. Algumas pessoas são tão adeptas das narrativas que acreditam que adicionar jogabilidade certamente destrói uma boa história. Outros acham ao contrário – que um jogo com fortes elementos narrativos é desvalorizado de alguma forma. Outros ainda preferem uma abordagem intermediária. Como designer de jogos, Bob Bates disse uma vez: “Narrativa e jogabilidade são como azeite e vinagre. Teoricamente, não se misturam, mas, se você colocá-los em um frasco e agitá-los bastante, são muito bons em uma salada.” (SCHELL, 2011, p. 262)

Jogos como a série Metal Gear Solid (ver figura 18, em anexo) apresentam narrativas extremamente complexas, com linhas temporais diversas que se entrelaçam na história de vários personagens, em cada jogo da franquia. Metal Gear Solid IV, por exemplo, apresenta como introdução uma *cut scene*¹⁶ com 71 minutos de duração para introduzir o jogador ao universo da narrativa do jogo, fazendo com que o jogo entrasse para o livro dos records com a maior sequência de cut scene¹⁷. Mesmo jogos, aparentemente sem uma narrativa abstrata, como o jogo de futebol de botão, inspiram os jogadores a criarem suas próprias narrativas dando significado ao contexto dos acontecimentos.

Schell (2011) critica duramente a tese de que narrativa interativa dos jogos é completamente diferente da narrativa tradicional, chamada de passiva por muitos. “A ideia de que a mecânica das narrativas tradicionais, que são inatas a capacidade humana de comunicação, de alguma forma foi anulada pela interatividade é um absurdo” (SCHELL, 2011, p. 263). O que faz uma pessoa não pensar, tomar decisões ou se envolver em uma narrativa tradicional não é o fato da falta de interatividade e sim pela história ser mal contada. “Quando nos envolvemos em qualquer tipo de narrativa, interativa ou não, tomamos decisões continuamente: “O que vai acontecer em seguida?” “O que o herói faz?” “Para onde foi aquele coelho?” “Não abra esta porta!” (SCHELL, 2011, p. 263). A diferença fundamental está na capacidade de o sujeito interagir com o universo da história, pois o desejo de agir e os pensamentos e emoções estão presentes em todas as mídias. “Um contador de histórias magistral sabe como criar esse desejo dentro da mente do receptor, e então sabe exatamente como e quando (ou não) satisfazê-lo” (SCHELL, 2011, p. 263).

Por mais que seja fácil expressar essa habilidade interativa em uma mídia genuinamente interativa, como os videogames, ela se torna mais difícil se considerarmos que quem conta a história precisa “[...] prever, explicar, responder e incorporar naturalmente as ações dos participantes à experiência” (SCHELL, 2011, p. 264). Por mais que as narrativas interativas sejam mais desafiadoras que as tradicionais, justamente pela interferência na narrativa do “espectador”, elas não são fundamentalmente diferentes.

É com a ferramenta da narrativa que se entende todo o território simbólico construído ou recriado para um determinado jogo, pois ela funciona como um plano de fundo para o todo restante acontecer. É através dela que o leitor/jogador consegue analisar se o plano de fundo do

¹⁶ Uma *cutscene* é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. As cutscenes podem ser animadas ou por live-action. A definição do termo está disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinem%C3%A1tica_\(Jogo_Eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinem%C3%A1tica_(Jogo_Eletr%C3%B4nico))>. Acesso em: Fev. 2018.

¹⁷ A matéria em inglês intitulada de “10 games with guinness world records” está disponível em: <<http://www.houstonpress.com/arts/10-games-with-guinness-world-records-6392480>>. Acesso em: Fev. 2018.

jogo, é coerente com todo o restante que propicia a imersão, como os objetos e ações que são manipulados e realizados pelo jogador para alcançar o objetivo final estando inserido neste novo território simbólico criado ou recriado no Ciberespaço. Se todo o conjunto não funcionar de forma crível para o jogador, o processo de imersão pode ser prejudicado.

3.2.3 ESTÉTICA

De nada adianta uma boa história narrada tendo como plano de fundo uma mecânica bem escolhida e bem planejada se o jogo não for visualmente atrativo. É aí que a estética entra. Schell define que estética tem a ver com “[...] aparência, sons, cheiros, sabores e sensações do seu jogo” (SCHELL, 2011, p. 42). A estética é extremamente importante pois atua diretamente na construção da experiência do jogador em virtude de lidar com aspectos imersivos. A estética trabalha diretamente com a mecânica para que os elementos da imersão serem reforçados, e assim, o jogador possa se sentir ainda mais dentro desse novo mundo representado graficamente pela estética. Entretanto, é preciso escolher uma boa tecnologia que a reforce. Em conjunto com a narrativa, criam-se objetivos que surgem de maneira consistente propiciando o jogador uma boa experiência onde a estética é bem explorada. “Alguns designers de games desprezam considerações estéticas em um jogo, chamando-as meramente “detalhes superficiais”, que nada têm a ver com aquilo que eles consideram importante – a mecânica do jogo” (SCHELL, 2011, p. 347). O autor chama atenção que o Designer de Jogos deve ter em mente que não está apenas criando uma mecânica mais sim toda uma experiência e que a estética é parte fundamental da tentativa de tornar uma experiência agradável.

Segundo Schell (2011) um trabalho artístico bem feito pode trazer benefícios incalculáveis para um jogo, podendo: criar uma atração por um jogo que passaria despercebido aos olhos de um jogador; aumentar a solidez, fazendo com que o universo do jogo se torne esplendoroso aos olhos do jogador; apresentar um trabalho artisticamente bem feito, alcançando o que o autor intitula de “prazer estético”, tornando cada novidade uma recompensa; tornar algumas falhas do design toleráveis.

O autor também faz uma crítica a cultura de inclusão de artistas conceituais, que lidam diretamente com a estética, apenas na parte final do jogo, pois algumas pessoas acreditam que, incluir um artista desde o começo, pode fazer com que o processo de criação fique mais demorado. Schell (2011) defende que a presença de um artista desde o início a concepção de um jogo faz com que possa ser criada uma visão unificadora da experiência que um jogo pretende alcançar e que ilustrações e desenhos podem esclarecer ideias que os textos não

conseguem, assim criando um jogo onde arte e jogabilidade se complementam. “Design de jogos são abstratos – ilustrações são concretas. No penoso processo de transformar seu design abstrato em um jogo concreto, ilustrações podem servir como uma maneira simples e eficaz de conectar seu projeto à realidade, logo no início do projeto” (SCHELL, 2011, p. 349).

A estética de um jogo é fundamental no processo de imersão e interação ao se vivenciar uma experiência com jogos. É ela que fica visível aos olhos do jogador e faz com que todos elementos básicos convirjam em uma experiência única. Através da ferramenta da estética, o leitor/jogador pode analisar se todas ferramentas da construção (com foco especial no espaço onde o território simbólico é criado/recriado) do jogo estão sendo apresentadas visualmente ao jogador de uma forma que fortaleça o processo de imersão.

A próxima ferramenta, a tecnologia, é a responsável por fazer com que todas as outras funcionem em conjunto.

3.2.4 TECNOLOGIA

O quarto e último elemento da téttrade elementar de Jesse Schell não é bem a tecnologia que estamos imaginando. O autor entende por tecnologia todo tipo de material ou interação que possibilita que o jogo seja criado, englobando desde o papel dos primeiros rabiscos e esboços até lasers de alta potência. “A tecnologia é essencialmente o meio em que a estética acontece, em que a mecânica ocorrerá e por meio da qual a narrativa será contada. [...] é a mais dinâmica, mais volátil e mais imprevisível” (SCHELL, 2011, p. 42 - 44). Tecnologia não são apenas os meios eletrônicos de produção de um jogo, é algo mais amplo. Para um designer de jogos a tecnologia significa o meio e os objetos que propiciaram que o jogo seja jogado. “Para o Banco Imobiliário, a tecnologia é um tabuleiro, tiras de papel, peões e dados. Para a amarelinha, é um pedaço de giz e uma calçada. Para o Tetris é um computador, uma tela e um dispositivo de entrada simples” (SCHELL, 2011, p. 347).

O autor chama a atenção para a elementaridade de afirmar que a tecnologia são as coisas físicas que tornam um jogo possível. Entretanto, ao pensarmos na rapidez da evolução da tecnologia podemos enxergar implicações profundas na criação dos jogos, pois os designers de jogos sempre buscam pelo novo e jogadores do mundo todo, são ávidos por jogos que empregam tecnologias novas e atuais. O problema é quando designer de jogos se deixam levar pela tendência e acabam esquecendo do seu principal objetivo que deve ser criar um bom jogo e acabam sucumbindo às novidades da tecnologia. Schell (2011) divide a tecnologia em duas

vertentes: a) essencial, que são as tecnologias que tornam a experiência de jogar possível; b) decorativa que aprimoram a experiência existente.

A tecnologia é a ferramenta ou meio que proporciona que a experiência aconteça, seja ela um diálogo entre duas ou as tecnologias digitais mais avançadas.

Neste ponto da jornada, o leitor/jogador se encontra de posse dos itens mágicos (territórios e territorialidades), dos itens especiais (interface, interatividade e imersão) e com seu inventário contando com todas as ferramentas (Tétrade elementar e os elementos que a compõem) necessárias para criação da experiência de se jogar um jogo de videogame. Mesmo com seu inventário recheado de itens, ele ainda não consegue fazer o artefato funcionar, então, ele recebe uma missão especial, partir em busca de uma nova ferramenta, uma espécie de engrenagem que fará com que a ferramenta da Tétrade evolua e a criação do artefato se torne possível.

3.3 EM BUSCA DA ENGRENAGEM: O TERRITÓRIO CULTURAL E O TERRITÓRIO FUNCIONAL: ELEMENTOS PARA ABORDAGEM DO CIBERESPAÇO NOS GAMES

"[...] a identidade é uma espécie de morada virtual, à qual nos é indispensável referir para explicar um certo número de coisas, mas sem que ela tenha jamais uma existência real" (LÉVI-STRAUSS, 1977, p. 332). Através dos conceitos de território, territorialidade, multiterritorialidades e identidade, aliados aos conceitos de interface, interatividade, imersão que participam ativamente da construção da experiência do jogador, e de conhecermos todo processo envolvido na construção de um jogo de videogame, acreditamos que seja possível, que jogadores de videogame, consigam, em algum momento, se projetar em uma nova identidade; ou seja, se projetar numa identidade do seu "eu" virtual, representado por seu avatar, a partir da história que lhes é contada no plano virtual em que o jogador está inserido. O jogador, precisa, de alguma maneira, ser apresentado à história do avatar que ele passará a controlar e conhecer suas características mais peculiares e, principalmente, sua personalidade. Independentemente de ser um jogo simples ou o de última geração com gráficos avançados esse conhecimento é essencial porque, conhecer essa trajetória do personagem, suas habilidades, vivências e a forma que o mesmo se moldou até aquele ponto, torna possível ao jogador assumir o controle, configurando um processo de imersão mais intenso no universo virtual no qual o jogador se encontra.

Sem dúvida, um dos maiores prazeres de se jogar jogos de videogame é a possibilidade de poder, de alguma forma, ser um “Eu” diferente do seu “Eu” real, nem que seja por um curto período de tempo. A cada nova experiência, vivenciada pelo jogador, ele é exposto a uma nova identidade, ou seja, o “Eu” de seu personagem, controlado por um avatar tem que fazer com que a sua identidade (o seu “Eu” real, físico) se adapte a nova identidade na qual foi projetado no universo virtual por ser muito diferente da dele. Praticamente, todos os jogos atuais poderiam ser usados como exemplo para explicar essa teoria, mais, essa característica de assumir a identidade de um avatar virtual, fica ainda mais marcante em jogos que existem mais de um avatar controlado pelo jogador dentro do mesmo jogo.

No jogo *Beyond: Two Souls* (ver figura 19, em anexo), um jogo do gênero drama interativo de ação-aventura produzido pela Quantic Dream¹⁸, o jogador assume o controle de dois personagens ao mesmo tempo. Jodie Holmes¹⁹, uma criança de 8 anos, que presencia constantemente atividades paranormais e divide sua vida com uma criatura sobrenatural que está ligada a ela, desde seu nascimento, que ela chama de Aiden. O jogador controla ao mesmo tempo, Jodie e Aiden, alternando entre os dois personagens que estão vivendo a mesma situação. Isso faz com que o jogador, ao controlar o avatar virtual de cada personagem, a cada troca, precise se adaptar às características e desejos de ambos, assumindo assim sua identidade, mesmo que por um curto período de tempo. Na figura 20, a primeira imagem demonstra como jogador enxerga o universo quando está controlando a personagem Jodie. Na segunda imagem, a visão quando está controlando Aiden.



Figura 20 – As diferentes visões de *Beyond: Two Souls*
Fonte: <http://www.theastronauts.com>

¹⁸ Exclusivo para o console PlayStation 3 e com posterior relançamento para o console Playstation 4 com melhoria de gráficos.

¹⁹ Jodie é uma criança adotada, as atividades paranormais vivenciadas por ela, faz com que seus pais adotivos a levem a um psicólogo que estuda fenômenos paranormais. Entendendo as habilidades da garota, os pais a entregam para um centro de estudos paranormais onde Jodie vive a partir de então.

Outro exemplo recente e de estrondoso sucesso, é da franquia Grand Theft Auto²⁰ que é uma das franquias mais famosas de jogos de videogame. O último jogo da franquia, lançando em 17 de setembro de 2013, intitulado, GTA V, pela primeira trouxe três personagens principais jogáveis com alternância entre eles em tempo real, uma novidade não apenas para franquia, mas, para o mundo dos jogos de videogame.

Dentre os personagens do GTA V: Michel de Santa (Figura 21), morador da costa leste da cidade de Lo Santos, casado com Amanda, pai de Jimmy e Tracey é um ladrão de bancos bem-sucedido que abandona a vida do crime após fazer um acordo misterioso com o FBI que o transformou em milionário, o que faz com que tenha uma vida de luxo e ostentação. Michael durante uma sessão de terapia, realizada dentro da história do jogo relata, “Sou apenas um ex-atleta gordo que não consegue entender o porquê sua carreira no futebol da escola não foi como ele havia planejado. A única forma de me conter é uma arma na minha mão ou um preço pela minha cabeça.”

O personagem teve uma infância difícil, resultado de um pai que o abusava fisicamente. Ele passou a juventude na rua cometendo pequenos furtos para sobreviver. O único lugar que Michael se dava bem era na escola. Era inteligente e um ótimo atleta. Devido ao seu temperamento explosivo e agressivo, não conseguiu criar uma carreira nos esportes. Aos 20 anos já tinha sido preso duas vezes. Em alguns momentos, trata-se de um homem de meia-idade aposentado que prefere a tranquilidade de sentar e tomar um Whisky ou assistir filmes antigos. Isso fez com o que se tornasse sedentário e ficasse um pouco acima do peso nos últimos nove anos. Michel tem uma personalidade confusa, mesmo com seu biótipo físico fora dos padrões é um notável criminoso, inteligente e calculista, capaz de arquitetar roubos e crimes com muita facilidade. Ele tenta achar um equilíbrio entre “o que ele é”: criminoso, artiloso e inteligente. E “o que ele tem que ser”: Essa busca o faz sofrer²¹.

Franklin Clinton (figura 22), ambicioso, nasceu na periferia localizada ao sul de Los Santos, não tem família (morava com sua tia Denise Clinton) dinheiro e muito menos uma boa educação o que fez com que envergasse ao mundo do crime. Após ser preso e cumprir sentença decide abandonar o gueto e subir na vida arrumando um emprego com o gangster Simeon Yetarian. Ele é apaixonado por carros de luxo; e pela sua ex-namorada Tanish Jackson, que não o aceita mais porque acha que ele nunca largará o crime. É um rapaz calmo

²⁰ Sua produtora estima que, desde sua criação, GTA já vendeu mais de 230 milhões de cópias em todo mundo. Publicada por “IGN Brasil” em 21 de agosto de 201. Intitulada “Jogos da série Grand Theft Auto já venderam mais de 220 milhões de cópias”, a matéria está disponível em: <<http://br.ign.com/grand-theft-auto-iv-the-complete-edition/6854/news/jogos-da-serie-grand-theft-auto-ja-venderam-mais-de-220-milh>>. Acesso em: Fev. 2018.

²¹ A biografia do personagem está disponível no site “GTA Wiki” criado por fãs do jogo e está disponível em: <<http://pt.gta.wikia.com/wiki/MichaelDeSanta>>. Acesso em: Fev. 2018.

e frio para matar. Teve uma vida difícil na periferia, mas, sua ambição nunca o deixou desistir, impulsionando-o a crescer e querer ser alguém, mesmo que para isso tenha que se tornar um criminoso. Franklin adora animais. Seu cachorro Chooper é um ótimo companheiro.

Trevor Philips (figura 23), nasceu e foi criado no Canadá, perto da fronteira com os Estados Unidos, ou como ele gosta de chamar de “[...]a região de fronteira canadense da América”. Desde criança, Trevor tem um histórico de problemas de raiva e impulsos violentos que arruinaram suas tentativas de se encaixar na sociedade. Trevor adora contar sobre as diversas vezes que matou animais e “vagabundos” durante seus primeiros anos de vida. Filho de uma mãe prostituta e um pai alcoólatra, ele enfrentou muitas dificuldades no período escolar por conta de seu temperamento intempestivo. Tentou ingressar no exército para poder pilotar aviões, uma de suas paixões, mas não conseguiu por não passar nos exames psicológicos. Desapontado, conhece Michael e juntos iniciam uma vida no crime.

Trevor tem fama de psicopata, age por impulso e nunca pensa em suas ações. Desconta a raiva de seus traumas em civis inocentes e mata sem nenhum remorso.

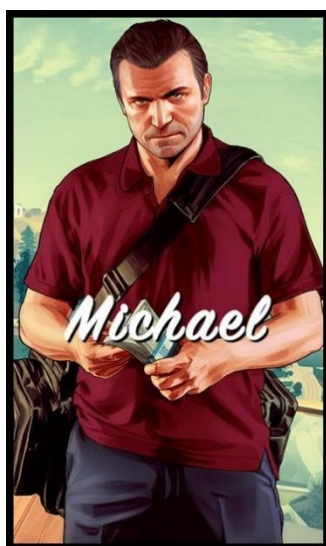


Figura 21 - Michael De Santa

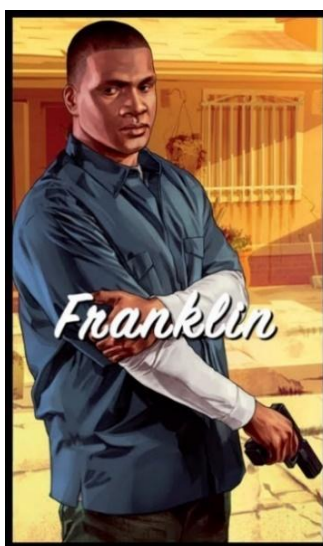


Figura 22. Franklin Clinton

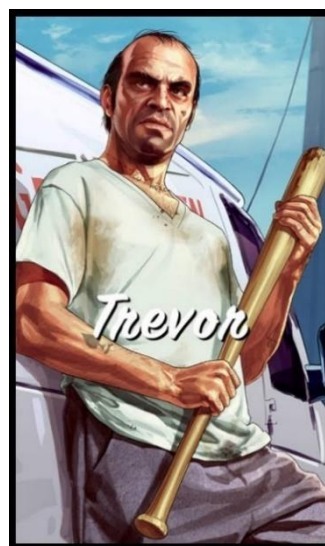


Figura 23- Trevor Philips

Fonte: <https://www.youtube.com/>

A apresentação dos três personagens controlados pelo jogador na experiência vivenciada em GTA V faz com que tenhamos uma visão amplificada da importância de o jogador conhecer a identidade de seus avatares virtuais. Esse conhecimento permite dar prosseguimento à história de maneira correlata às ações que seriam praticadas pelo personagem

a partir de sua experiência e vivências, desde o momento em que o jogador assume a sua identidade.

A construção identitária dos avatares de jogos de videogame ganhou força à medida que a tecnologia evoluiu e o mundo virtual dos videogames foi enriquecendo. Roteiros e narrativas ganharam mais atenção por parte dos desenvolvedores o que fez com que universos gigantescos fossem criados fazendo com que uma experiência ainda mais significativa fosse levada a jogadores de todo mundo.

Não são poucos os jogos que apresentam territórios simbólicos revelados em processos de dominação, de identidade e de simbolismos e com representações multidimensionais político-jurídicas, econômicas e culturalistas, com sentimento de pertencimento, relações de poder, marcas do vivido e que representam a entrada e saída de agentes, individuais ou de grupo, de territórios complexos construídos exclusivamente para um determinado jogo ou com reprodução histórica para que o jogador vivencie, projetado no avatar. Entender essas configurações territoriais dentro do ciberespaço de um jogo de videogame, é um dos pontos que serão aprofundados na análise do presente trabalho.

Como exemplo, podemos citar dois jogos que demonstram a grandeza e importância da presença dos territórios simbólicos nos jogos: a franquia Assassin's Creed e a trilogia de sucesso mundial Bioshock, ambos com viés diferente de experiência. Os jogos da franquia Assassin's Creed têm sua mecânica baseada nos RPGS, com um mundo aberto para exploração do jogador, o que faz com que o mundo virtual criado para eles seja ainda maior e mais detalhado. Já a trilogia Bioshock, que contam com narrativas lineares, onde o jogador é guiado do início ao fim da jornada, mas isso não muda o tamanho da complexidade do território simbólico criado para a experiência do jogador fazendo com que a experiência atinja os níveis de imersão adequados:

A) A franquia Assassin's Creed, A cada novo jogo, recria um período histórico, remontando a história da humanidade através da briga entre assassinos e templários. Nos jogos da franquia, que conta com um total de 10 jogos em sua série principal, jogadores do mundo todo já puderam reviver desde uma representação da Itália no século XV, no ano de 1476, durante o renascimento, projetados no personagem principal Ézio Auditore²², no segundo jogo da franquia lançado no ano de 2009, até uma representação do Egito antigo no Reino Ptolemaico. No último jogo da franquia lançado em 2017, o jogador é projetado no personagem Bayek, um medjai, que além de trabalhar em prol da proteção do povo busca a vingança pela

²² Publicada pelo portal "Wikipedia". A história do jogo está disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_II>. Acesso em: Fev. 2018.

morte de seu filho (figura 24, em anexo). Na primeira imagem podemos perceber a representação de Veneza na Itália em Assassin's Creed 2. A segunda, mostra uma representação fabulosa do Egito antigo reconstruído para Assassin's Creed Origins.



Figura 24- Assassin's Creed 2 e Assassin's Creed Origins
Fonte: <https://i.ytimg.com> e capturada no jogo pelo autor.

Assassin's Creed Origins é um ótimo exemplo de como os mundos virtuais criados para jogos de vídeo game são tão vastos e gigantescos. Ao recriar, por exemplo, o antigo Egito, o jogo recria um país consistente, no qual o jogador tem a liberdade de viajar livremente da Alexandria até o Delta do Nilo, ao norte e Assuão ao sul. De acordo com a Ubisoft, desenvolvedora do jogo, esse é o maior mundo já criado para um jogo de Assassin's Creed, e está repleto de elementos dinâmicos para descobrir e perseguir.²³

O jogador, projetado no avatar, pode conviver e realizar ações para figuras históricas como Cleópatra e lutar contra o regime de Ptolomeu. Neste caminho, aprende, imerso neste território simbólico recriado com perfeição, sobre a cultura egípcia, desde como funciona o processo de mumificação até a relação da cultura e das pessoas com os animais e seus respectivos deuses históricos. O jogo representa de forma tão fiel o Egito Antigo, que a desenvolvedora planeja lançar um modo secundário para o jogo chamado de "Discovery Tour"²⁴. Neste modo de jogo a série assume um lado educacional que recria um museu virtual, onde os jogadores poderão ter acesso a ambientes históricos e geográficos em uma representação fiel com informações analisadas e fornecidas por egiptólogos e historiadores. Enquanto o jogador passeia pelo universo do jogo poderá desfrutar de informações sobre

²³ Publicado pela produtora do jogo em seu site institucional, a matéria intitulada "O egito de cleopatra é o maior mundo da série até agora" está disponível em: <<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/pt-br/news/181-299390-16/o-egito-de-cleopatra-e-o-maior-mundo-da-serie-ate-agora>>. Acesso em: Jan. 2018

²⁴ Trailer do projeto "Discovery Tour" está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dOXAMAcOm1Q>>. Acesso em: Jan. 2018.

pirâmides e figuras históricas, como Cleópatra e Júlio Cezar, além de visitar a biblioteca de Alexandria e aprender mais sobre a cultura deste período histórico²⁵.

B) A trilogia da franquia de jogos de jogos Bioshock, cujo universo foi inspirado na filosofia do objetivismo, identificada pela autora e filósofa russa-americana Ayn Rand²⁶. Trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa, produzido pela 2K Games lançado em 2007 para Playstation 3, Xbox 360 e computadores com sistema Windows. Bioshock foi idealizado por Ken Levine, diretor criativo da produtora. O jogo possui uma das histórias mais marcantes do mundo dos jogos e é celebrado pela crítica especializada por ser um enredo baseado na moral e conter um ambiente imersivo em um cenário único. Os produtores receberam diversos prêmios: de jogo do ano de diferentes publicações, incluindo os importantes BAFTA, Game Informer, Spike TV e X-Play. Bioshock recebeu duas continuidades diretas, com os nomes de Bioshock 2 e Bioshock Infinite.

Bioshock Infinite, o jogo mais recente da franquia, narra a história de Booker DeWitt, um veterano de guerra de moral duvidosa que está encarregado de capturar uma jovem chamada Elizabeth na cidade de Columbia para saldar uma dívida, só que ele não sabe que a cidade se encontra flutuando nos céus de 1912. A cidade de Columbia faz parte de um episódio pouco conhecido da história dos Estados Unidos e desde que ficou isolada nos céus, criou sua própria cultura. A cidade flutuante de Columbia, na história, é uma espécie de representação utópica dos ideais capitalistas de seu fundador, que desempenhou um papel importante na conquista do território dos Estados Unidos pelos recém-chegados europeus e justificando-se na ideia de Destino Manifesto. O fundador da Columbia teve a visão no passado de construir uma nova nação americana que condensasse a visão de um mundo perfeito onde liberdade de imprensa, paz e liberdade econômica teriam sua realização. Quando Booker chega a Columbia, encontra uma sociedade de bem-estar baseada na escravidão de negros, irlandeses e chineses. Quem controla a cidade é a figura patriarcal e ditatorial do Profeta, um visionário que não só tinha criado e fundado Columbia, como também tinha criado um culto religioso sobre a figura dos padres políticos dos Estados Unidos e de um messias que haveria de purificar o mundo abaixo de Columbia por meio do fogo e da espada.

O universo de Bioshock Infinite faz uma crítica muito forte a história da colonização dos Estados Unidos, questionando o patriotismo e o véu glorioso transmitido através da história americana, ocultando a outra faceta do processo que envolveu o genocídio em massa dos

²⁵ Publicada pelo site “História em cartaz” em 28 de dezembro de 2017. Intitulada “Assassin’s Creed e o Egito Ptolomaico”, a matéria está disponível em: <<http://historiaemcartaz.blogspot.com.br/2017/12/games-assassins-creed-e-o-egito.html>>. Acesso em: Jan. 2018.

²⁶ Publicada pelo site “Bioshock Wiki”. Intitulada “Universo de Bioshock”, a matéria está disponível em, com tradução nossa: <http://es.bioshock.wikia.com/wiki/Universo_de_BioShock>. Acesso em: Jan. 2018.

habitantes de seu território, as guerras contra os chineses e a forma como os movimentos trabalhistas do início do século XX foram esmagados enquanto os Estados Unidos emergiam como uma potência mundial. Desta forma, Kevin Levine, diretor do jogo, nos transporta para um mundo em que a industrialização capitalista, o racismo e o controle dos empresários justificaram todos os tipos de crueldades e onde Booker DeWitt desempenha um papel importante, como podemos ir descobrindo ao longo do desenrolar da narrativa do jogo²⁷. Na figura 25, na primeira imagem, destaca-se a forma que o jogador se projeta em Booker DeWitt, personagem principal do jogo. Na segunda imagem, pode se perceber a riqueza de detalhes da cidade flutuante de Columbia, o que exemplifica um território simbólico fictício, rico em detalhes, imaginado e criado exclusivamente para que o jogador possa vivencia-lo



Figura 25 - O gameplay de Bioshock Infinity e a cidade flutuante de Columbia.
Fonte: <https://i.ytimg.com> e <https://www.vrutal.com>

As franquias Assassin's Creed e Bioshock Infinity servem de exemplo para demonstrar como os elementos simbólicos estão presentes em jogos, constituindo territórios simbólicos que são vivenciados pelo jogador projetado no avatar no ciberespaço, nas vivências de suas experiências ao jogar jogos de videogame. Desta maneira, acreditamos que jogos, podem ser analisados com uma perspectiva territorial.

Na missão final do nível 2, o último obstáculo para concluir o artefato deve ser superado. O leitor/jogador recebe mais dois itens mágicos, a identidade e a multiterritorialização, que proporcionarão a compreensão da projeção do jogador em seu avatar virtual, desta forma, territorializando o território simbólico criado ou recriado no ciberespaço. Munido desses novos itens mágicos, o leitor/jogador poderá, enfim, encontrar a engrenagem que faz o artefato funcionar e assim sua construção se tornará possível e o ajudará no traslado entre território cultural e território virtual.

²⁷ Publicada pelo site "Bioshock Wiki". Intitulada "Universo de Bioshock", a matéria está disponível em, com tradução nossa: < http://es.bioshock.wikia.com/wiki/Universo_de_BioShock >. Acesso em: Jan. 2018.

3.4 A ENGRENAGEM: DO CIBERESPAÇO AO TERRITÓRIO VIRTUAL E A MULTITERRITORIALIDADE: PROPOSITURA DE UMA PÊNTADE

Para que o leitor/jogador enfim possa realizar o traslado conceitual do território cultural para o território virtual, ele recebe a missão de criar uma ferramenta que será acoplada as outras existentes da téttrade elementar, assim, se torna possível que jogos possam ser analisados, considerando que o jogador assume uma nova identidade projetado em seu avatar e, por conseguinte que ele estabelece um processo de, territorialização do ciberespaço, recheado de territórios simbólicos, propomos, no presente trabalho, a adição de um elemento da Téttrade Elementar de Jesse Schell transformando-a em uma Pêntade (figura 26)

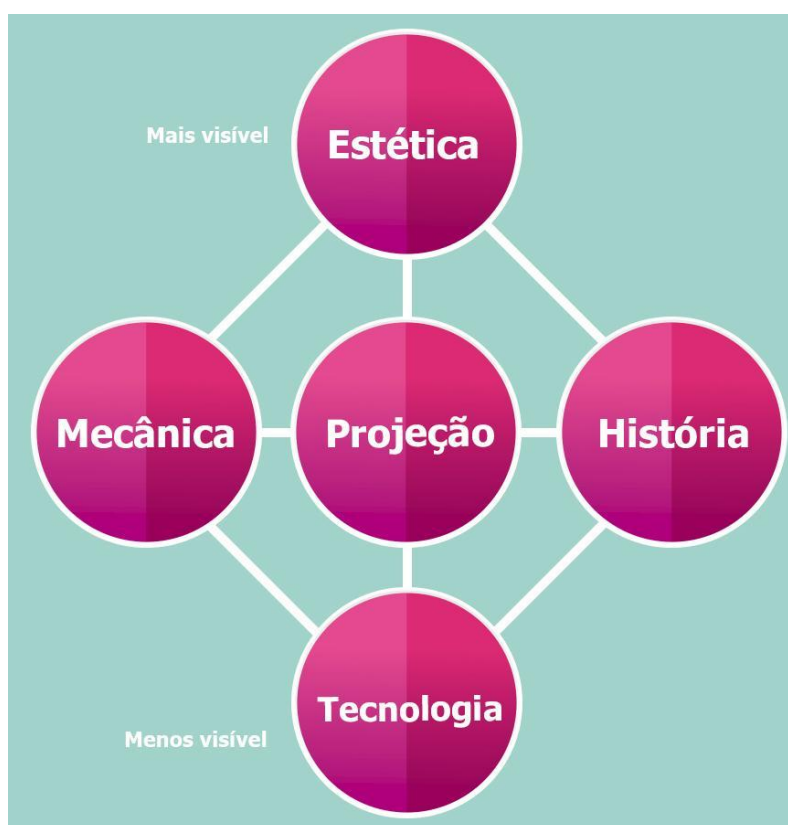


Figura 26 - A representação gráfica da Pêntade Territorial de Jogos
Fonte: Criação do autor.

Da mesma maneira que na Téttrade Elementar, apresentada por Schell, Na pêntade, a projeção se relaciona com todos os outros elementos base das “camadas” de análise de jogos e funciona como uma engrenagem que faz com que todos os outros elementos em seu entorno girem, proporcionando com que o artefato construído pelo jogador o leve do território cultural para o território virtual.

Ao se criar um jogo, levando em consideração a mecânica que sustenta toda uma narrativa, permeada por uma estética que deixa tudo lindo aos olhos do jogador, que só é possível através de tecnologias que avançam cada dia mais para que sejam criadas experiências ainda mais reais, não podemos desconsiderar como ponto culminante na construção de uma boa experiência, o momento que o jogador toma posse do joystick, senta em seu lugar favorito, regula o som de maneira apropriada se projeta em um avatar.

Quando o jogador se apropria da nova identidade do seu “eu” virtual e passa a vivenciar o ciberespaço (por curtos ou longos períodos de tempo), repleto de territórios simbólicos recriados ou criados exclusivamente para aquela experiência, através de uma interface (consoles de videogame) que proporcionam o processo de imersão, fazendo com que seja possível ao jogador territorializar novos territórios simbólicos e compreender as territorialidades neles incorporadas, que ele aprende a lidar com base nas vivências da identidade abarcada de seu avatar e de todo contexto histórico que ele foi inserido.

No ritual do jogar um jogo, temos experiências que nos ajudam a constituir uma compreensão ampla, a-temporal. Assim, jogo é música. Na sua dramaticidade, perda e anseio por ganho oscilam, pontuam e nos libertam: podemos viver “vidas extras, ver o mundo ao contrário, experimentar os mais terríveis pesadelos e construir personagens que não fogem aos desafios do herói. E, muito mais do que isso, podemos construir um pensamento a partir da experiência do jogo: Um tipo de pensamento que só é possível descobrir ao jogar. Precisamos nos arriscar a encontrar o Sr. Lagarta, buscar aquilo que ainda nem conhecemos, ansiar pelas armadilhas e sonhar poder jogar de novo. Pelo jogo adentramos em outro tipo de olhar para o vivido. Um vivido relacional, que opera a partir de tramas também relacionais. Enfim, podemos ter a descoberta: O game é/cria a cultura da mesma maneira que a cultura é/ cria o game. (LEÃO, 2013 apud GASI 2013, p. 06)

A partir da segunda metade da década de 1980, à medida que a tecnologia empregada na produção de jogos de videogame evoluiu e barateou, foi possível aos designers de jogos explorar com maior intensidade o poder gráfico dos equipamentos eletrônicos. Isso permitiu que os jogos pudessem explorar novas linguagens e novos conceitos, fazendo com que uma mídia que até então já era reconhecida, ganhasse novos olhares.

Finalmente era possível ter cenários, melhorando a contextualização dos jogos bem como a representação gráfica, que ia-se, aos poucos, deixando a abstração e a síntese para algo mais figurativo e menos codificado. Essas melhorias também permitiram aos videogames explorar o espaço que antes era confinado e trabalhar o que no cinema se chama espaço-off²⁸. (LUZ, 2010, p. 122).

²⁸ Espaço-off é um termo emprestado do cinema que diz respeito a todo o espaço que não é mostrado na frente das câmeras, o espaço que está fora da tela de televisão ou do cinema. (LUZ, 2010, p. 122)

Luz (2010) comenta que a interatividade, após 15 anos de lançamento dos vídeos games populares, não era mais uma novidade e a concorrência com outras mídias culturais e a influência sofrida por elas, como os desenhos animados, fez com que os jogos buscassem uma experiência visual tão rica quanto. Toda evolução da tecnologia presente nos novos gráficos espantosos para época, fez com que a profundidade dos jogos aumentasse paulatinamente, o que possibilitou narrativas mais profundas. “Havia poder de representação suficiente para contar uma história dentro do próprio jogo e não somente fora dele como antes” (LUZ, 2010, p. 124).

Com todo o poder tecnológico da época e a possibilidade latente da presença das narrativas, o avatar surge como ponto culminante para que os jogos se elevassem como uma grande mídia do entretenimento. Neste momento, se faz necessário para o leitor/jogador conhecer mais afundo quem guia a experiência dentro do ciberespaço e possibilita vivenciar os territórios simbólicos.

Gasi (2013) conceitua “Avatar” como nosso “Outro Virtual”. Para a autora o avatar é “a personificação do jogador dentro do videogame. Quem joga assume o papel de “eu virtual”, um “boneco” que representa uma personagem – geralmente o protagonista - e que aguarda as ações da sua contraparte – o jogador – no mundo real. Luz (2010) comenta que até a década de 80, mais precisamente quando foi lançado o mundialmente famoso Pacman (figura 27) jogadores não controlavam avatares reconhecíveis nos jogos, mas sim raquetes, carros, bolas de boliche e etc. por questões tecnológicas, já que as máquinas reproduzoras dos jogos, não tinham capacidade gráfica para representar elementos animados, o que fazia o jogador se relacionar com avatares baseado em sua funcionalidade. “O Pacman foi o primeiro avatar a ter nome e personalidade. Não é surpresa também que foi o primeiro personagem de videogame a ter produtos licenciados em seu nome” (LUZ, 2010, p. 122).

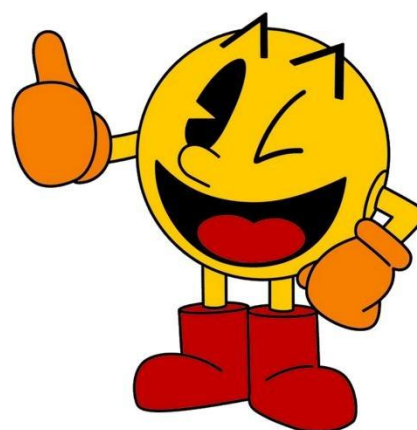


Figura 27 - Pac-Man é o primeiro avatar a ganhar o mundo fora os videogames.

De acordo com Luz (2010), desde então, os laços e a exploração psicológica do jogador com o avatar controlado, só cresceram. “O avatar do videogame, apresentado como um dublê humano do jogador, aglutina observar e participar de uma maneira que fundamentalmente transforma as duas atividades” (LUZ apud WOLF, 2003, p.125). De acordo com Schell (2011), existe uma certa magia sobre o personagem que o jogador controla no jogo, e essa relação é tão fascinante que o personagem recebe até um nome especial: avatar. “O termo deriva de uma palavra em sânscrito que se refere a um Deus que assume magicamente uma forma física na terra.” (SCHELL, 2011, p. 312). Para o autor, outro nome não encaixaria tão perfeitamente já que para ele uma “[...] transformação mágica similar acontece quando um jogador usa seu avatar para entrar no mundo do jogo” (SCHELL, 2011, p. 312).

Assim, o avatar poderia existir em diversos mundos, já que a palavra não denota um corpo material como o nosso, mas a representação que carrega características divinas, independentes das limitações de tempo e espaço com as quais nos confrontamos diariamente. Essa peculiaridade faz com que o conceito hindu seja particularmente apropriado para denominar elementos do espaço digital que funcionam como representações dos usuários humanos, tanto que a palavra se popularizou no mundo ocidental com esse significado. (FRAGOSO e NISIA 2008, p. 2).

Fragoso e Nisia (2008) concluem que o avatar, inclui desde as mais simples representações de um usuário, como a seta que representa o mouse utilizado para a manipulação de um computador, nicknames utilizados em salas de bate papo até as formas mais complexas utilizadas em jogos de última geração. Schell (2001) também menciona uma discussão recorrente entre designers de jogos sobre qual visão causa mais empatia no jogador, a primeira pessoa (uma visão através dos olhos do avatar) ou a terceira pessoa (onde o jogador vê o avatar por inteiro). Na figura 28, a primeira imagem demonstra um jogo em primeira pessoa, Call of duty Modern Warfare 3, o jogador projetado no avatar, compartilha uma visão que se assemelha a dos seus olhos. Na segunda imagem, o jogo Mafia 2, um jogo com representação visual em terceira pessoa, o jogador enxerga o avatar através de uma câmera posicionada sobre ele, em suas costas, assim, tem uma visão corporal do avatar.



Figura 28 – Representação de um jogo em primeira pessoa e um em terceira pessoa.
Fonte: <http://vignette1.wikia.nocookie.net> e <https://images.sftcdn.net>

Uma das linhas defende que uma visão em primeira pessoa, propicia uma melhor projeção em uma cena onde o avatar é invisível. O autor acredita no forte poder da empatia, em que o jogador, ao ter o avatar visível, em algumas situações, chega a retroceder ao perceber que o avatar pode sofrer alguma dor e respira aliviado quando ele escapa ileso de um ataque. “É quase como se o avatar fosse uma espécie de boneco vodu sinestésico para o visitante” (SCHELL, 2011, p. 312).

Em outras palavras, a relação do jogador com o avatar é estranha, porque há momentos em que o jogador se difere por completo do avatar, mas, há outros em que o estado mental do jogador projeta-se totalmente no avatar a ponto do jogador ter reações físicas quando seu avatar sofre no mundo virtual. Schell não encara essa constatação com surpresa, pois ele acredita que temos a capacidade de nos projetar em qualquer coisa que controlamos.

Quando dirigimos um carro, por exemplo, projetamos nossa identidade nele, como se fosse uma extensão de nós mesmos. Analisando um estacionamento, frequentemente dizemos: “Não acho que consigo estacionar nesse espaço.” E se outro carro bater no nosso, não dizemos “Ele bateu no meu carro!”, em vez disso, dizemos “Ele *me* bateu!” (SCHELL, 2011, p. 312).

Mario, um dos maiores clássicos do mundo dos videogames, cultuado e celebrado por fãs em todos os cantos do mundo, fez parte desse processo de evolução como um dos precursores onde os jogos contam histórias através de uma introdução prévia que situa o jogador no contexto histórico do avatar. No caso de Mario, o jogador encarna um encanador bigodudo que, junto ao seu irmão Luigi, tem a missão de salvar sua princesa que foi raptada. Na figura 29, vemos a evolução gráfica do avatar de Mario desde sua criação até os dias atuais. Na figura 30, podemos ver que, o jogo tendo um personagem principal, a franquia permite que outros avatares sejam controlados, com características específicas, o que possibilita com que mais pessoas se identifiquem com o jogo.

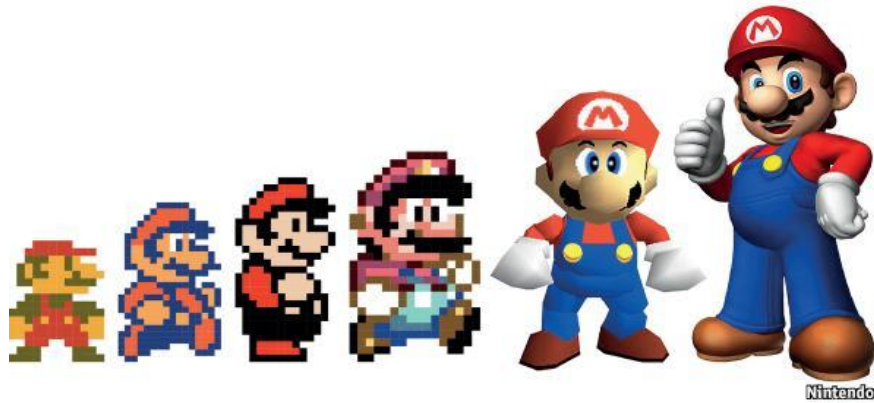


Figura 29 - A evolução de gráficos do avatar de Mario.
Fonte: <http://www.shared.com>



Figura 30 - Mario e a trupe de Avatares que podem ser controlados em jogos da franquia.
Fonte: <http://mario.wikia.com>

Rehak complementa que os avatares são nossos olhos, ouvidos e o nosso próprio corpo e conseqüentemente experimentamos o jogo por meio de sua exclusiva mediação. A ligação psicológica entre jogador e avatar é tão intensa que Rehak sugere que há uma ligação entre essa relação e a fase do espelho, descrita por Jacques Lacan e Samuel Weber, em que crianças entre seis e oito meses de idade se relacionam com a própria imagem no espelho (e entendem ser elas mesmas) e por conta disso, ocorre a divisão do ego. O avatar no videogame, segundo Rehak, seria uma possível tentativa de reconciliação com essa imagem perdida. (LUZ, 2010, p. 125)

Schell (2011) menciona dois tipos de avatar que são uma boa opção para jogos. O primeiro é o avatar do tipo que o jogador sempre quis ser “[...] guerreiros, musculosos, bruxos poderosos, belas princesas e agente secretos ultrassofisticados” (SCHELL, 2011, p.312). Para o autor existe uma força dentro de nós que torna atraente para nossa psique a possibilidade de nos projetarmos em uma forma idealizada que sempre sonhamos em ser, mesmo que não pareça com nosso verdadeiro “eu”.

O segundo tipo de avatar apresentado por Schell (2011) é denominado de “lousa em branco”. O autor cita Scott McCloud que publicou um livro intitulado “Desvendando os

quadrinhos” onde apresenta um avatar icônico. McCloud defende que quanto a menor quantidade de detalhes apresentada por uma personagem mais o leitor se sente oportunizado a se projetar nele e que a combinação de uma personagem icônica com um mundo detalhado é extremamente poderosa. (SCHELL, 2011, p.313). “Alguns dos avatares mais populares e interessantes são aqueles muito icônicos. Considere Mario: ele não é exatamente uma forma idealizada; ao contrário, é simples, quase não fala e não é nada ameaçador, por isso é fácil nos projetarmos nele.” (SCHELL, 2011, p.313).

A capacidade que o ser humano tem de se identificar com um avatar virtual e assim se projetar nele, segundo Schell (2011), advém de uma das habilidades mentais importantes da construção da experiência do jogador, a empatia. O autor acredita que compreender o outro é uma característica humana inconfundível, e essa capacidade é parte integrante da jogabilidade, porque a projeção empática do jogador é útil na resolução de problemas que é uma das bases dos jogos. “Se conseguir me imaginar no lugar do outro, posso tomar melhores decisões sobre o que essa pessoa pode fazer para resolver um problema específico” (SCHELL, 2011, p.123). Além de projetar os sentimentos em um personagem específico, em jogos, é possível projetar a capacidade de tomada de decisão desse personagem.

Além da empatia, o autor também inclui como uma das habilidades mentais central do ser humano para o sucesso da experiência de jogar, a imaginação. “A imaginação coloca o jogador no jogo, colocando o jogo no jogador” (SCHELL, 2011, p.123). O autor deixa claro que a imaginação nesse caso, é a imaginação mundana, uma imaginação cotidiana que cada pessoa utiliza para comunicação e solução de problemas. Para o autor, o preenchimento de lacunas através de nossa imaginação pelo cérebro é um dos pontos culminantes para o sucesso de um bom jogo. “A imaginação tem duas funções essenciais: a primeira é a comunicação (muitas vezes, para contar histórias), e a segunda é a solução de problemas” (SCHELL, 2011, p.126). Jogos dão destaque para as duas funções. Quem cria jogos, precisa compreender como envolver a imaginação do jogador e tê-la como sua parceira no ato de contar a sua história e, ainda, ter noção dos problemas que ele conseguirá ou não resolver.

Dentre os fatores que mantem um jogador interessados em um determinado jogo, Schell (2011) inclui a projeção. A projeção, é o grau onde o jogador é obrigado a usar os poderes da imaginação e da empatia para se sentirem imersos na experiência. Para o autor, o ponto máximo da projeção é atingido, independente do meio de entretenimento, quando o jogador conhece a fundo os personagens de maneira que se sinta envolvido com eles. O estado de projeção máximo é atingido quando o indivíduo consegue, mentalmente, se colocar no lugar do personagem/avatar. No ato de construção do fator projeção, SCHELL (2011, p. 127) enfatiza que a imaginação é tão importante quanto a empatia.

Em geral, um jogador não dirá “eu controlei meu avatar para que ele corresse até o castelo, em seguida pressionei o botão vermelho para que ele atirasse um gancho e, então, comecei a pressionar o botão azul para fazer o meu avatar subir”. Não, um jogador descreve a jogabilidade dessa maneira: “Eu corri até o morro, joguei o gancho e comecei a escalar o muro do castelo.”

Os jogadores conseguem se projetar nos jogos e, às vezes, em um nível tão grandioso que chega a se tornar alarmante, ignorando que estão diante de uma interface física e virtual, posicionada entre eles e o mundo do jogo. Essa projeção, se torna possível, quando os processos de interface, interatividade e imersão estão em total sintonia com o universo do jogo.

Por isso, Schell (2011) defende a existência de dois mundos para os seres humanos: o mundo exterior, que é o mundo da percepção; e, um mundo interior, no qual impera a imaginação e as experiências de entretenimento as quais somos expostos e que constroem seu próprio mundo imaginativo. É um mundo que não precisa ser realista, mas, precisa ser consistente com o que foi proposto, para que a experiência de quem ali emerge, se torne atrativa. Quando a imersão é produzida de maneira satisfatória, para quem vive a experiência, aumenta-se o interesse pelo produto de entretenimento. Mas o autor alerta, “[...] uma pequena suspensão da descrença que nos mantém imersos na história do mundo é, de fato, frágil. Uma pequena contradição é o necessário para nos trazer de volta à realidade, e “tirar-nos” da experiência” (SCHELL, 2011, p.256).

A projeção ganha ainda mais força quando é possível que sejam criadas várias formas de se acessar o mesmo universo. Séries baseadas em jogos, filmes que contam histórias que fazem parte do mesmo universo e até brinquedos produzidos fornecem novas formas de acesso a um mundo de fantasia já estabelecido. “[...] quanto mais tempo passarem imaginando que estão no mundo da fantasia, maior será sua projeção neste mundo e nas personagens que ela contém” (SCHELL, 2011, p.257). A projeção, em mídia interativa, como o videogame, se torna uma vantagem sobre outras mídias porque faz com que o interesse seja mantido por mais tempo.

Entretenimento interativo tem uma vantagem ainda mais notável, em termos de projeção. O público pode *ser* a personagem principal. Os eventos, na verdade, acontecem para o público e são mais interessantes por essa razão. Além disso, diferentemente do entretenimento ancorado na narração da história, em que o mundo da ficção só existe na imaginação, o entretenimento interativo cria uma sobreposição significativa entre percepção e imaginação, permitindo que o público manipule e mude diretamente o mundo da ficção. É por isso que videogames podem apresentar eventos com pouca poesia ou interesse inerente e continuar sendo atraentes para as pessoas. O que eles não têm em termos de interesse inerente e poesia de apresentação, muitas vezes podem ser compensados em projeção. (SCHELL, 2011, p.257).

Através de uma projeção bem realizada, acreditamos que uma nova identidade pode ser abarcada por um jogador de videogame no ato que a projeção é realizada no avatar. Para que isso seja possível, além de ser de fundamental importância conceitos como empatia e imaginação apresentados por Schell (2011). Temos que levar em consideração que no início de um novo jogo, quando o jogador assume a forma do seu “eu” virtual (avatar), inicia-se um processo de territorialização dos territórios simbólicos do ciberespaço a partir dessa nova identidade por ele abarcada. Este processo corrobora para a criação de um território virtual.

Para elucidar esse conceito, esmiuçaremos suas partes. O Ciberespaço, onde os territórios simbólicos são construídos, também é chamado de “rede” por Lévy (1999) e é definido pelo autor como sendo um “[...] novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.” (LÉVY, 1999, p. 17)

Para o autor Ciberespaço contempla não apenas toda a infra-estrutura palpável da comunicação por vias digitais, mas também todo o conteúdo informacional que ela guarda, bem como todas os seres humanos que por ela navegam. Gasi (2013) deixa explícito a dialogicidade estabelecida entre homem/máquina através de uma relação de troca entre o sujeito e o ciberespaço que ele está inserido. Para a autora, “[...] o ciberespaço é uma trama de natureza tríplice, em que estão dialogando com a máquina, a pessoa e o espaço. Nessa semiose, o indivíduo que se lança no ciberespaço não somente é redefinido por ele como também o altera, já que ambos estão em um processo irreversível.” (GASI, 2013, p. 13)

O videogame, portanto, acontece pelo viés da máquina, e ela auxilia o jogador a construir seu próprio caminho, tomar ações que terão consequências na trajetória do jogo, pausar, voltar atrás, reviver a ação quantas vezes quiser, terminar o jogo de maneiras diferentes. Pensar em termos de interatividade leva-nos a concluir que a máquina não cria o jogo, mas somente fornece as condições para que ele aconteça como emergência. (GASI, 2013, p. 16)

Gasi (2013) acredita que por todas essas questões que envolvem o conceito de ciberespaço, o videogame o propaga e o ativa, fazendo com que ganhe vida. A autora acredita que o poder dos videogames de nos transportar para mundos que não existem biologicamente pode ser representado através de recursos metafóricos da simbologia e que há uma troca constante entre jogador e seu “eu virtual”. “Isto é, por mais que você não possa assumir a faceta de uma criatura esverdeada, inumanamente musculosa, com presas e tacape nas mãos, isso não significa que a relação vivenciada por esse “outro virtual” e a pessoa por trás das telas, não influencia e altera o indivíduo que a corporiza em um mundo de bits e bytes” (GASI, 2013, p. 16).

Considerando que o jogador agora habita no ciberespaço de posse de uma nova identidade: a identidade do seu “eu virtual”, permeada por processos de projeção e imersão bem

realizados, acreditamos que o jogador, através das relações estabelecidas pelo seu avatar e das vivências imerso em um ciberespaço recheado de territórios simbólicos, territorializa o ciberespaço e faz com que surja um território virtual dentro do jogo.

Com isso, a projeção, se for utilizada como elemento importante na análise de jogos, levará em consideração o poder de imersão de um determinado jogo tendo como base de análise os territórios simbólicos que o jogador, projetado no avatar, vivenciará neste ciberespaço.

No elemento de análise da projeção, leva-se em consideração a forma como o jogo produz a imersão e como ele transmite ao jogador a personalidade, as características do personagem(s) principal; ou seja, como ele contextualiza historicamente os territórios simbólicos que aquele personagem e todos ao seu redor vivem e como se dão as suas relações sociais (amigos, reinos, populações, relações de poder e etc.) com outros personagens do jogo. Neste processo imersivo, estabelece-se como os territórios simbólicos se relacionam com a identidade do avatar, que é o personagem principal, permitindo um diálogo mais estreito com a perspectiva territorial.

Dessa maneira, ao incluirmos os conceitos de identidade e território, agregados ao arcabouço teórico, formado com os conceitos de interface, interatividade, imersão e ciberespaço, acreditamos que todo este o conjunto de conceitos participa da criação de do que denominamos de territórios virtuais.

Mas para tentarmos entender se podemos de alguma maneira utilizar o termo territórios virtuais, se ele é de alguma forma correto e se eles são realmente construídos em jogos de videogame, precisamos fazer uma distinção entre, espaço, lugar e território. Recuero (2010) apresenta um caminho de ligação entre os três termos.

Segundo a autora, o espaço é híbrido, infinito, algo conceitual, ilimitado e dotado de um nível de abstração elevado. O espaço não possui limites determinados pelos sujeitos que por ele passam. Quando o espaço sofre interferência de atores sociais que o adaptam e o organizam em parcelas, surgem os lugares, através de simbolismos aplicados pelos atores sociais que nele se encontram. Desta forma, os lugares são “mais situados” que os espaços. Eles são constituídos por uma identidade e uma historicidade particular que determinam os tipos de interação que ali são desenvolvidos. Quando os lugares são, de alguma forma, apropriados por quem nele interage, agregando identidade e sentimento de pertença surgem os territórios. Recuero (2010) diz que o território pode ser visualizado quando há um desenvolvimento dos sentimentos de pertença e posse, que estipulam relações de poder por parte dos sujeitos que interagem no e com o lugar.

Através deste percurso defendido pela autora, a mesma classifica “território virtual” como sendo “[...] um lugar virtual que é apropriado, ou seja, um lugar (portador de uma

identidade, de uma historicidade particular e de tipos de interações características que é tornado posse por um determinado sujeito” (RECUERO, 2010, p. 6).

Mas, o termo território virtual apresentado pela autora, tem uma conotação diferente do que defendemos neste trabalho. Recuero (2010) acredita que territórios virtuais surgem quando interações acontecem em um lugar partilhado por sujeitos que compartilham valores e crenças (como comunidades online de discussão de um assunto em específico que interessa a todos os membros em comum) o que “[...] facilita a vivência, intensifica as interações e seus significados e favorece a percepção dos integrantes da comunidade pelo compartilhamento daquele lugar, que pra eles, passa a constituir-se em um território.” (RECUERO, 2010, p. 69) Seria, portanto, o aprimoramento das relações sociais online que evoluiu de tal maneira, que passou a ser válida a percepção de existência de um “lugar comum virtual” a partir das interações que se dão no ciberespaço e em função dos efeitos identitários que decorrem das dinâmicas sociais nestes territórios virtuais.

Outro termo encontrando, que faz referência a existência de um possível território virtual, é cunhado pelos autores Staloch e Reis (2015) que acreditam na existência de um “ciberterritório” que também tem como premissa básica a relação de indivíduos e a constituição de territorialidades que estreitam os laços dos indivíduos nos ambientes online através das Redes Sociais Virtuais.

O ciberterritório poderia ser entendido como o espaço, não-físico, de interação social, assim como no território físico, porém, mediado pelas redes e conexões no ciberespaço, onde se inserem os diálogos, as mobilizações, as ações e os conflitos inerentes de uma sociedade, não descartando que transformações sociais possam ocorrer em decorrência destas interações. (STALOCH, REIS, 2005, p.48)

Para os autores, o ciberterritório, surge como um produto, formado pelos atores sociais que se organizam e interagem, através de uma autocomunicação em massa que ocorre nas redes sociais virtuais no ciberespaço (STALOCH, REIS, 2005).

O termo território virtual apresentado e defendido nesta dissertação, não tem ligação com a visão do ciberespaço através das relações em redes sociais e/ou ambientes de jogos online. Ele advém da criação dos territórios simbólicos que são criados e/ou recriados em ambientes virtuais de jogos de videogame única e exclusivamente para que jogadores o vivenciem projetado em um avatar virtual.

Se acreditamos na existência de um território virtual, da maneira como citamos, podemos acreditar que o jogador, em cada jogo que inicia e que se projeta na identidade do seu “eu virtual” passa pelo processo de multiterritorialização, uma alternativa conceitual a “desterritorialização”, apresentada por Haesbaert (2004). O autor explica que não existe uma

desterritorialização que não venha acompanhada de uma (re) territorialização. Esse caminho dá vida à concepção que o autor denomina de “múltiplos territórios”. A multiterritorialidade, surge de certa forma, como uma alternativa ao processo de “desterritorialização”. Haesbaert (2004) defende que “[...] muito mais do que perdendo ou destruindo nossos territórios, ou melhor, nossos processos de territorialização, estamos na maior parte das vezes vivenciando a intensificação e complexificação de um processo de (re)territorialização muito mais múltiplo, “multiterritorial”. (HAESBART, 2004, p.19 online)

Consideramos que este processo pode ocorrer mesmo sem o indivíduo sair do seu espaço físico. Vivemos uma era com uma facilidade enorme de acesso a informação, de estarmos em vários lugares, o que nos propicia vivenciar uma multiplicidade de representações, sejam elas culturais, sociais, políticas. Isso nos permite vivenciar múltiplos territórios, até mesmo sem sair de casa, onde a justaposição de vários territórios configura um “território plural”. A territorialização pode partir do nível individual ou de pequenos grupos por meio das relações estabelecidas nas vivências de vários territórios. “Se o processo de territorialização parte do nível individual ou de pequenos grupos, toda relação social implica uma interação territorial, um entrecruzamento de diferentes territórios. Em certo sentido, teríamos vivido sempre uma “multiterritorialidade” (HAESBAERT, 2004, p.344).

Podemos enxergar a multiterritorialidade como resultante de uma sobreposição de territórios, que são combinados, adaptados e justapostos com escalas e dimensões diferentes, tanto em nível individuais coletivos, a níveis de instituições, de Estado e até mesmo empresariais. A multiterritorialidade, que também pode ser entendida como multiterritorialização. Ou seja, se for enfatizada enquanto uma ação ou processo “implica assim a possibilidade de acessar ou conectar diversos territórios, o que pode se dar tanto através de uma “mobilidade concreta”, no sentido de um deslocamento físico, quanto “virtual”, no sentido de acionar diferentes territorialidades mesmo sem deslocamento físico, como nas novas experiências espaço-temporais proporcionadas pelo ciberespaço. (HAESBAERT, 2006, p. 341-341)

Haesbaert (2007) enfatiza que além da facilidade de nos locomovermos entre diferentes territórios “físicos” nos tempos atuais, que ele denomina de “multiterritorialidade sucessiva”, também podem ser levados em consideração uma “mobilidade virtual” ou uma “multiterritorialidade simultânea” (HAESBAERT, 2004, p. 38). O autor acredita que uma nova (multi)territorialidade surge a partir do momento que novas articulações espaciais em rede surgem proporcionando o surgimento de territórios-rede flexíveis que possibilitem uma maior mobilidade física dentro das redes ou dos pontos de conexão que permitem o indivíduo manusear múltiplas modalidades de territorialidades existentes. (HAESBAERT, 2004, p. 39).

Recuero (2010), discutindo o conceito de Haesbaert, afirma que “[...] em meio aos processos de desterritorialização, reterritorialização e multiterritorialização predominam a compreensão de um sentimento de territorialidade que é reconfigurado, transportado e multiplicado por entre a variedade de “novos” territórios oferecidos pela ação tecnológica e informativa” (RECUERO, 2010, p. 55). O sentimento de pertencimento aos lugares, não deve ser associado apenas aos espaços físicos e “[...] a multiterritorialização é um processo que envolve um controle social no espaço que vai além da materialidade, envolvendo relações sociais em uma complexa dinâmica com o tempo.” (RECUERO, 2010, p. 55). A autora conclui que este processo é forjado pelas representações materiais e imateriais de espaços pelos quais atravessamos. Haesbaert (2004) conclui que assim vivenciamos múltiplas modalidades de uma forma simultânea (mobilidade virtual) ou uma mobilidade sucessiva (mobilidade física), isso tudo em um mesmo território, o que favorece mais uma vez um novo tipo de experiência espacial integrada diversa daquela forma tradicional de territórios zona contínuos. (HAESBAERT, 2004).

Esta nova experiência de multiterritorialização inclui algumas peculiaridades: Uma dimensão tecnológica informacional com crescente complexidade, que gera uma reterritorialização via ciberespaço, resultando em uma valorização de maior demanda informacional e seleção de pontos estratégicos do espaço. A nova base tecnológica-informacional resulta em uma compressão do espaço-tempo de múltiplos alcances ou de disputas de poder. Estas disputas envolvem ações que refletem no mundo todo em um mínimo instante com um grau elevado de instabilidade e previsibilidade. Trata-se de “[...] uma dimensão cultural-simbólica, cada vez mais importante dos processos de territorialização, que contam com uma identificação com o território ocorrendo múltiplas vezes no/com próprio movimento em uma escala planetária própria” (HAESBAERT, 2004, p. 39)

A principal novidade é que hoje temos uma diversidade ou um conjunto de opções muito maior de territórios/territorialidades com os/as quais podemos 'jogar', uma velocidade (ou facilidade, via internet, por exemplo) muito maior (e mais múltipla) de acesso e trânsito por essas territorialidades - elas próprias muito mais instáveis e móveis.- e, dependendo de nossa condição social, também muito mais opções para desfazer e refazer constantemente essa multiterritorialidade. (Haesbaert, 2004a:344)

Haesbaert (2004) deixa claro que nesse novo modelo de experiência multiterritorial contemporânea, não se trata simplesmente de analisarmos a “imbricação ou justaposição de múltiplos territórios que, mesmo recombinaados, mantêm sua individualidade numa espécie de “todo” como produto ou somatório de suas partes” (HAESBAERT, 2004, p. 40). Para o autor,

a multiterritorialidade efetiva só é uma experiência profundamente inovadora quando a compressão espaço-temporal permite uma

[...] comunicação instantânea, contatar e mesmo agir [...] sobre territórios completamente distintos do nosso, sem a necessidade de mobilidade física. Trata-se de uma multiterritorialidade envolvida nos diferentes graus daquilo que poderíamos denominar como sendo a conectividade e/ou vulnerabilidade informacional (ou virtual) dos territórios” (HAESBAERT, 2004a, p. 345).

Desta forma, deve ser feita uma distinção clara entre a dimensão material e simbólica da multiterritorialidade, bem como no conceito de território, que parte de um contínuo do mais funcional ao mais simbólico e que a multiterritorialidade contemporânea se realiza, tendo como condição básica, a presença de uma grande multiplicidade de territórios, territorialidades, territórios/territorialidades em sua forma mais híbridas. Principalmente sua articulação em forma de territórios rede, que “são por definição, sempre, territórios múltiplos, na medida em que podem conjugar territórios-zona (manifestados numa escala espacialmente mais restrita) através de redes de conexão (numa escala mais ampla). (HAESBAERT, 2007, p. 40)

Haesbaert (2007) comenta que dentro da dinâmica da multiterritorialização podemos distinguir diferenciações entre os agentes que a promovem e as diferenciações em termos de objetivos, estratégias e escalas, seja ela dos indivíduos, grupos, instituições, Estado ou até mesmo das empresas. Se faz importante distinguir o caráter mais simbólico ou mais funcional da multiterritorialidade, assim como fazemos ao estudarmos o território, pois, às vezes, ela aparece com uma carga simbólica maior, como no caso dos imigrantes e, às vezes, surge com uma carga funcional maior, como no caso das redes do mega terrorismo global. Ressalta-se que é importante analisar, nos casos da multiterritorialidade com uma carga mais simbólica, as múltiplas identidades territoriais que propiciam territorialidades em um sentido cultural que nele estão envolvidas.

Segundo Haesbaert (2007) deve-se distinguir os níveis da multiterritorialização: A) De compressão espaço-tempo incorporadas nos processos de multiterritorialização, que ele também chama de “geometrias de poder” dessa compreensão e o sentido potencial ou efetivo de sua realização. B) O seu caráter contínuo ou descontínuo; ou seja, “até que ponto ela ocorre pela justaposição (ou "encaixe"), num mesmo espaço, de múltiplos territórios (ou, por outro lado, pela vivência de "territórios múltiplos"), e até que ponto ela corresponde à conexão de múltiplos territórios, em rede (identificando então, tal como na distinção entre territórios-zona e territórios-rede, uma multiterritorialidade "zonal" mais "tradicional" ou em sentido lato, e uma multiterritorialidade "reticular" em sentido mais estrito)” (HAESBAERT, 2007, p.40). C) A combinação de “tempos espaciais” que se incorporam no processo de multiterritorialidade e

as implicações das múltiplas territorialidades que se acumulam de forma desigual com o passar dos anos na construção da multiterritorialidade.

Por este conceito apresentado por Haesbaert, acreditamos que jogadores de videogame, quando dão início a um novo jogo ou voltam a jogar um que já estava em progresso, passam pelo processo definido da nova multiterritorialização concebido por Haesbaert (2004). Em outras palavras, o jogador efetua, concomitantemente, uma desterritorialização, quando se desliga do mundo real e uma reterritorialização, quando se projeta em uma nova identidade, através de seu avatar. Neste novo território virtual que acabou de se inserir e inicia-se uma territorialização ao longo da sua experiência em articulação com a narrativa do jogo. Quando retorna ao mundo real, o jogador tem que novamente se desterritorializar do virtual e reterritorializar no mundo real.

Simplificadamente, podemos afirmar que a desterritorialização é o movimento pelo qual se abandona o território, “é a operação de linha de fuga”, e a reterritorialização é o movimento de construção do território (Deleuze e Guattari, 1997b:224); no primeiro movimento, os agenciamentos se desterritorializam e, no segundo, eles se reterritorializam como novos agenciamentos maquímicos de corpos e coletivos de enunciação. (HAESBAERT,2004, p. 127)

Todo esse processo acontece cada vez que o jogador, adentra em um novo/diferente território virtual utilizando como interface de conexão, entre real e virtual, consoles de videogame. O elemento de análise da projeção complementa a tétrede de Schell a transformando em um pêntade, possibilitando analistas de jogos exercer um olhar sobre a mídia com uma perspectiva territorial, podendo assim, levar em consideração as formas como o jogador se projeta no novo território virtual simbólico do qual foi inserido (figura 31).



Figura 31 - Representação visual do elemento de análise da projeção.
Fonte: Criação do autor.

A figura 31 exemplifica como acontece o processo da projeção. Em sua primeira etapa, o jogador se desterritorializa de sua identidade real e se reterritorializa, projetado no avatar, através do processo de imersão, em um território virtual que é possibilitado pela interface dos consoles de jogos de videogame. Ao sair do território virtual e retornar para o real, ele passa novamente por um processo de desterritorialização, só que com novas experiências e vivências adquiridas através da vivência no território simbólico propiciada por uma projeção bem executada no avatar.

De posse da engrenagem, a última peça que faltava para a conclusão do artefato, o leitor/jogador consegue enfim criar o artefato que possibilita que ele faça o traslado entre território cultural e território virtual. Dessa maneira, o leitor/jogador passa agora para o desafio final, utilizar o artefato que foi construído através da obtenção dos itens mágicos (território, territorialidades, identidades e multiterritorialidades), dos itens especiais (interface, interatividade e imersão) e a nova ferramenta criada (a pêntrade territorial de jogos) para identificar como os territórios virtuais são construídos e vivenciados pelo jogador no jogo *The Witcher Wild Hunt*.

4 NÍVEL 3: TERRITÓRIOS VIRTUAIS E MULTITERRITORIALIDADE NO GAME THE WITCHER WILD HUNT

O leitor/jogador superou muitos desafios para chegar ao nível 3, o nível final. No nível 1 compreendeu a origem e o significado dos itens mágicos território, territorialidades, multiterritorialidades e identidade e a relação existente entre eles. Depois, entendeu como os itens especiais, interface, interatividade e imersão participam na construção da experiência do jogador e recebeu a ajuda de um mago, o design de jogos que o mostrou como seus discípulos os designers de jogos trabalham na construção da experiência de jogar. No nível 2 recebeu do principal discípulo do mago design de jogos ferramentas base na construção de um jogo de videogame, a téttrade elementar proposta por Jesse Schell. A téttrade não era uma ferramenta capaz de completar o artefato sozinha, o leitor/jogador precisou criar uma ferramenta e dessa maneira transformar a Téttrade Elementar de Schell em uma *Pêntade Territorial de Jogos* que dá luz a análise de jogos a partir de uma perspectiva territorial. A partir deste nível o leitor/jogador deverá encarar o desafio final. Ele usará o artefato construído a partir de todos os itens adquiridos até agora para identificar como esses conceitos foram empregados no desenvolvimento de *The Witcher 3: Wild Hunt*, pautados na perspectiva da Pêntade Territorial de jogos, uma metodologia que propõem um salto metodológico da Téttrade Elementar de Schell (2011). Utilizaremos os conceitos apresentados para fazer uma reflexão dos elementos particulares do jogo. A partir de agora, o leitor/jogador será apresentado ao objeto que será estudado, conhecendo um pouco mais do universo da franquia The Witcher.

4.1 A ORIGEM DE THE WITCHER

A série de jogos The Witcher é baseada em contos e romances de fantasias, escritos pelo polonês Andrzej Sapkowski, que narra a saga do bruxo Geralt de Rívia (Original em polonês: Wiedzmin), um dos últimos bruxos ainda vivos. Além de uma série de livros, a saga do bruxo ganhou adaptações para quadrinhos, cinema, televisão, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de videogame e, mais recentemente, a gigante mundial de vídeos por streaming, a Netflix, anunciou o início da produção de uma série baseada nos contos. Andrzej Sapkowski, mesmo antes de ganhar fama mundial com a saga do bruxo, já ganhara alguns prêmios na Polônia, inclusive o Polityka Passport, dado para as pessoas com forte potencial de êxito mundial.

A primeira adaptação da série The Witcher foi em 2001 para uma série de televisão, intitulada “The Hexer” e, posteriormente, um filme. Ambos foram duramente criticados pela crítica internacional. Os livros escritos por Sapkowski foram traduzidos para diversas línguas, entre elas, checo, russo, italiano, alemão, finlandês, francês, italiano, eslovaco, espanhol e inglês. No Brasil, o primeiro livro foi publicado pela Editora WMF Martins Fontes em 2011, intitulado “Último desejo”.

E em 26 de outubro de 2007 a desenvolvedora de jogos polonesa CD Projekt lançou o primeiro jogo da franquia com o nome de “The Witcher”, daí em diante, o escritor polonês viu seu trabalho ganhar o mundo. O escritor foi condecorado, em 2012, pelo ministro da cultura e patrimônio nacional polonês Bogdan Zdrojewski, com a medalha Gloria Artis, entregue as pessoas que se destacam, particularmente, no campo da criação artística, atividade cultural ou proteção da cultura e patrimônio nacional.

4.2 O UNIVERSO THE WITCHER

Em The Witcher Wild Hunt o jogador assume o comando de um dos avatares mais conhecido do mundo dos games desde que a franquia The Witcher foi lançada. Os jogos narram as histórias do bruxo Geralt De Rivia, com aparência física mostrada na figura 32, conhecido pelo nome de Gwynbleidd, que significa Lobo Branco (o que também remete aos cabelos e barba branca) na língua ancestral élfica²⁹. Geralt é o protagonista da saga. Quando era pequeno, foi levado para a escola de bruxos onde passou por um intenso treinamento e sobreviveu às mutações que fora exposto. Seus cabelos prateados, sem nenhuma pigmentação, são efeitos secundários do processo.



²⁹ Publicada pelo site “Blog Mil”. Intitulada “Explicando o enredo de Witcher o game”, a matéria está disponível em: < <http://www.blogmil.net/2015/01/explicando-o-enredo-de-witcher-o-game.html> >. Acesso em: Jan. 2018.

Figura 32 - O bruxo Geralt de Rivia.

Fonte: <http://1.bp.blogspot.com>

No universo de *The Witcher*, Bruxos (*Witcher* que é derivado de *Wiedźma* da língua polonesa) são guerreiros de elite forjado por rituais mágicos, por compostos mutagênicos e por um treino extenso. Eles são treinados a vida toda para se tornarem uma espécie de caçador de monstros, tal como uma arma mortal. Além de possuírem velocidade e força que transcende as habilidades de um ser humano comum, possuem habilidades de feitiçaria, que são conhecidos como sinais.

Witchers são guerreiros mutantes, que possuem longevidade, alguns deles chegam a viver por séculos. São estéreis, e não possuem sentimentos, devido as transformações que são expostos. Ou seja, não podem se reproduzir e transmitir suas características. São resistentes a doenças e a toxinas, são alquimistas incríveis, criam e utilizam poções para melhoramento das habilidades de combate e caça a monstros. São facilmente reconhecidos por seus olhos e sempre utilizam um medalhão que deixa explícito em qual escola de bruxos fora treinado. O longo trecho, retirado do livro “O mundo de *The Witcher*”, é a explicação a partir de um bruxo (Vesemir, tutor de Geralt) do que é ser um bruxo, exemplifica o complexo universo criado para as aventuras de Geralt.

O que é exatamente um bruxo? Pergunte isso a várias pessoas e você receberá várias respostas. Um feiticeiro, evidenciando sua mentalidade científica, provavelmente lhe dirá que bruxos são mutantes dotados de capacidade sobre-humanas, criados para cumprir um destino específico e já planejado – matar monstros em troca de moedas. Já aqueles de origem nobre, por outro lado, nos veem como ferramentas apropriadas para resolver quaisquer problemas que possam mencionar – disputas de sucessão, segurança pessoal, rixas com demais governantes, entre outros de seus negócios sujos. Druidas, quando raramente questionados, resmungam que os bruxos são carneiros, pagos para estupidamente exterminar espécies em perigo. Eles nos chamam de assassinos da natureza, mercenários que negligentemente devastam o seu meio ambiente na promessa de ganhar alguns trocados. Mercadores e aldeões – de longe nossos clientes mais frequentes – tendem a ter opiniões muito mais variadas. Para a maioria, nós somos simplesmente profissionais para contratar quando surge a necessidade de se livrar de algum tipo específico de verme desprezível – assim como caçadores de ratos, se você preferir, mas somente uma espada para lidar melhor com grandes “ratos”. Alguns - geralmente aqueles que nos devem suas vidas ou pertences – nos estimam muito, acreditando que sejamos os defensores da humanidade, louvando nossos feitos e defendendo nossos bons nomes. Mesmo assim, outros veem os bruxos como aberrações, viciados em matar, amaldiçoados pelos deuses e pelos homens, obrigando pobres e desesperados a se desfazerem de suas últimas moedas. (O MUNDO DE THE WITCHER, pág 50)

The Witcher Wild Hunt se passa em um continente que teve como primeiros habitantes os gnomos e anões e, posteriormente, a raça humana, por meio de um grupo de exilados. Guerras entre raças e disputas por reinos forjaram as duas civilizações existentes onde se desenrolam as

aventuras de Geralt, os reinos do Norte e o império Nilfgaardiano. “Os Reinos do Norte são uma colcha de retalhos composta por grandes e pequenos territórios, alterados de tempos em tempos quando um reino anexa as terras de alguns de seus vizinhos, ou, em vez disso, quando acaba se separando em outros domínios menores durante uma guerra civil ou qualquer outro processo de fragmentação feudal.” (O MUNDO DE THE WITCHER, pág 28).

Nos Reinos do Norte, bem em seu extremo estão localizadas as ricas terras de Kovir e Poviss, famosos por seu poderoso comércio marítimo e suas prósperas minas. A sudoeste, se localiza a Liga de Hengfors, formada pelos pequenos principados de Creyden Malleore, Caingorn e Holopole que obtiveram sua independência dos reinos de Kovir e Poviss. O eixo das terras do Norte é composto pelos quatro maiores reinos – Redânia, Kaedwen, Teméria e Ardirn - que figuram nos grandes jogos da política e guerras e decidem o destino dos demais reinos e dinastias.

Vizinhos do grande eixo formado pelos quatro reinos, se encontram os reinos menores, porém, de igual importância: A cidade livre de Novigrad, que tem o título de Capital do Mundo; o reino de Lyria e Rívia, de onde se origina o protagonista Geralt; Skellige, um arquipélago rochoso e inóspito; Cidáris que deve sua riqueza e prosperidade ao comércio marítimo e à exploração racional dos recursos do oceano; Verden, Brugge e Kerack que forma um pequeno reino, e por último o Império Nilfgaardiano que serve de capital para todo império e vem aumentando constantemente seu território.

Em todas essas terras não vivem apenas humanos, mas existem raças consideradas “não-humanos” que além dos bruxos, se encontram também: anões robustos e fortes, acostumados com o trabalho duro e com a reputação de honrosos e confiáveis apesar de, às vezes, serem vistos como resmungões e rabugentos que só se importam com seus próprios parentes e ouro. Elfos, a raça que entrou em declínio desde a chegada dos humanos, são altos, esguios e de postura esbelta. Tem a face alongada, com feições simétricas, olhos grandes e orelhas levemente pontudas. E por último as Dríades, também conhecidas pelos humanos como “mulheres misteriosas”, com uma aparência que se assemelha a jovens donzelas esbeltas. As Dríades são apenas do sexo feminino. Antigamente, elas habitavam quase todas as florestas e bosques, mas, atualmente, seu único ponto de refúgio são as florestas de Brokilon. As raças com maior número de aparições ao longo da narrativa da franquia The Witcher estão representadas na figura 33 por ordem da esquerda para direita, elfos, anões e humanos.



Figura 33 - Representação das raças de The Witcher Wild Hunt.
Fonte: <https://1.bp.blogspot.com>

Alguns personagens das histórias se destacam pela proximidade com o bruxo protagonista, são eles: Ciri Fiona Elen Riannon, que é praticamente uma filha adotiva de Geralt e passou por um treinamento parcial para se tornar uma bruxa; Yennefer de Vengerberg, poderosa feiticeira, é um dos casos amorosos de Geralt; Triss Merigold, é outra poderosa feiticeira que divide as atenções amorosas do bruxo com Yennefer e participa de perto de suas aventuras; Vesemir é o mais velho e experiente Witcher vivo e representa uma figura paterna para Geralt; Dandelion é um humano bardo e melhor amigo de Geralt, famoso em todos os reinos do Norte por suas canções. Ele é o responsável por espalhar a fama de Geralt por todo o mundo. Zoltan é um anão veterano de guerra, amigo de Geralt e Dandelion (figura 34).



Figura 34 - Na sequência: Ciri, Yennefer, Tris, Dandelion, Zoltan e Vesemir.
Fonte: <http://puloduplo.com.br>, <https://vignette4.wikia.nocookie.net>, <https://i.piniimg.com> e <http://media1.gameinformer.com>

Além de todas as raças existentes no universo de The Witcher, esse mundo é rodeado de criaturas, desde monstros a vampiros e seres sobrenaturais que são combatidos pelos bruxos e que são encontrados por Geralt no caminho de suas aventuras. Como exemplo, da vasta gama de criaturas situadas nos reinos do Norte, podemos citar os Afogadores, Harpias, Grifos e

muitos outros (figura 35). O detalhe interessante é que muitas criaturas têm como referência em sua criação a cultura polonesa.



Figura 35 - Afogador, Harpia e o Grifo.

Fonte: http://pt-br.thewitcher.wikia.com/wiki/Wiki_The_Witcher

Raças, personagens principais e até mesmo os monstros dão uma pequena amostra do fabuloso universo que o jogador encontra ao se projetar no personagem Geralt e adentrar no território virtual criado para a franquia The Witcher que conta, no total com três jogos, que serão apresentados ao leitor/jogador.

4.3 OS JOGOS DA FRANQUIA THE WITCHER

O território simbólico criado para a franquia The Witcher Wild Hunt faz parte de uma trilogia de jogos, formando assim uma sequência narrativa com continuidade e até mesmo possibilidade das escolhas feitas no segundo jogo sejam levadas para o terceiro, fazendo com que a imersão seja continuada. Nos próximos tópicos o leitor/jogador conhecerá onde surgiu a jornada que culmina em The Witcher Wild Hun, o último jogo e o fim da trilogia que conta as histórias do bruxo.

4.3.1 THE WITCHER: O PRIMEIRO JOGO DA FRANQUIA

The Witcher (Polônes: Wiedźmin) é um jogo de RPG para computador, criado pela CD Projekt RED que tem seu enredo baseado nos romances escritos por Andrzej Sapkowski. O

jogo utiliza a Aurora Engine³⁰, da BioWare e foi lançado em outubro de 2007. Uma edição melhorada do jogo, intitulada de Enhanced Edition, foi lançado em setembro de 2008, contendo entre outras coisas, um editor de missões duas novas aventuras "O preço da neutralidade" e "efeitos colaterais". Nos primeiros 10 meses de lançamento, o jogo vendeu 800.000 cópias no mundo todo. O primeiro jogo da franquia conta a história pós-guerra, com Geralt recuperando sua memória e em busca de ladrões que roubaram os segredos dos bruxos da escola em Kaer Morhen. Na figura 36 a capa e o gameplay da primeira aventura do bruxo nos videogames.



Figura 36 – Capa e gameplay do primeiro jogo da franquia.
Fonte: e <http://rubberchickengames.com>

4.3.2 THE WITCHER 2: OS ASSASSINOS DO REI

No segundo jogo da franquia, o estúdio da CD Projekt RED mantém a essência dos gêneros de ação e de RPG. O jogo contou com lançamento para computadores com sistemas Microsoft Windows, Linux e OSX e para o console de mesa Xbox 360, sendo a sequência direta de *The Witcher*, lançado em 2007. *The Witcher 2* foi lançado internacionalmente no dia 17 de maio de 2011 para o Windows, e em 17 de abril de 2012 para Xbox 360. Assim como seu predecessor, o jogo é baseado na série de livros escrito Andrzej Sapkowski, tendo sido um sucesso comercial e crítico, vendendo mais de 1,7 milhão de unidades para o PC e o Xbox 360 até maio de 2012.

³⁰ Uma engine gráfica (game engine, no original) é uma biblioteca, um pacote de funcionalidades que são disponibilizadas para facilitar o desenvolvimento de um jogo e impedir que sua criação tenha que ser feita do zero. Também chamado de motor gráfico ou motor de jogo, o pacote é normalmente utilizado na modelagem de imagens 2D e 3D, além de trazer animações e sons padronizados. Publicada pelo site "Tecmundo" em 22 de março de 2011. Intitulada "O que é engine ou motor gráfico", a matéria está disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/9263-o-que-e-engine-ou-motor-grafico-.htm> >. Acesso em: dez. 2018.

Dessa vez a CD Projekt RED desenvolveu uma engine própria para o jogo, diferentemente do primeiro título, que usou uma versão modificada da Aurora Engine, da Bioware. O jogo também incorpora a engine de física Havok³¹.

Já no segundo jogo da franquia, encontramos Geralt sendo acusado de assassinar o rei Foltest ainda com alguns problemas em sua memória. Ajudado por seus amigos, Geralt parte em busca de provar sua inocência. Na figura 37 a capa e o gameplay da primeira do segundo jogo que já demonstra uma grande melhoria gráfica do primeiro.



Figura 37 – Capa e gameplay do segundo jogo da franquia.
Fonte: <https://i.pinimg.com> e <https://trungpham99.blogspot.com.br>

4.3.3 THE WITCHER WILD HUNT

O terceiro e último jogo da franquia, além de possuir gráficos muito mais avançados que os outros dois primeiros jogos, mantém sua essência como um jogo do gênero RPG, produzido pelo estúdio polonês, agora conhecido em todo mundo, CD Projekt RED. O jogo foi lançado no dia 19 de maio de 2015 para computadores com Microsoft Windows e para consoles de mesa PlayStation 4 e Xbox One³².

The Witcher 3: Wild Hunt é considerado por muitos como um dos melhores jogos de todos os tempos, tamanha a vastidão do universo construído para o jogo que pode chegar a

³¹ Publicada pelo site “Wikipedia”. Intitulada “The Witcher 2: Assassins Of Kings”, a matéria está disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_2:_Assassins_of_Kings>. Acesso em: dez. 2018.

³² Publicada pelo site “Wikipedia”. Intitulada “The Witcher 3: Wild Hunt”, a matéria está disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt>. Acesso em: dez. 2018.

propiciar mais de 200h³³ de diversão ao jogador e contém até 36 finais possíveis³⁴ que variam de acordo com as escolhas feitas ao longo da jornada. Por esses e outros aspectos, em 3 de dezembro de 2015, foi considerado o jogo do ano na premiação mais importante da categoria, o “The Game Awards”³⁵. Todo esse prestígio na mídia especializada, fez com que se tornasse o jogo mais premiado de todos os tempos³⁶, 257 prêmios, fato que refletiu em lucros financeiros: o jogo vendeu cerca de 10 milhões de cópias em todo mundo. O jogo ainda recebeu dois DLC’s³⁷ (*downloadable content*) intitulados Hearts of Stone e Blood and Wine que acrescentaram bastante conteúdo original ao jogo e também foram aclamados pela crítica especializada. Na figura 38 a capa e o gameplay do terceiro e até agora último jogo da franquia. Na imagem do gameplay, podemos perceber o salto absurdo na qualidade gráfica do jogo através dos detalhes de cabelo, roupas e armas do avatar de Geralt e principalmente da vastidão e riqueza de detalhes do enorme mundo a ser explorado no jogo.



Figura 38 – Capa e gameplay do terceiro jogo da franquia.
Fonte: <https://images-americanas.b2w.io> e <https://i.ytimg.com>

³³ Publicada pelo portal “Ign Inglaterra” em 31 de março de 2015. Intitulada “The witcher 3 tem mais de 200 horas de duração”, a matéria está disponível em: < <https://br.ign.com/the-witcher-3/2761/news/the-witcher-3-tem-mais-de-200-horas-de-duracao> >. Acesso em: dez. 2018.

³⁴ Publicada pelo portal “Tech tudo” em 28 de maio de 2015. Intitulada “The witcher 3 tem 36 finais, saiba como concluir melhor o jogo”, a matéria está disponível em: < <https://www.tech tudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/05/witcher-3-tem-36-finais-saiba-como-concluir-melhor-o-jogo.html> >. Acesso em: dez. 2018.

³⁵ Publicada pelo portal “IGN Brasil” em 4 de dezembro de 2015. Intitulada “The witcher 3 é eleito o jogo do ano no The Game Awards 2015”, a matéria está disponível em: < <https://br.ign.com/game-awards-2015/12800/news/the-witcher-3-e-eleito-o-jogo-do-ano-no-the-game-awards-2015> >. Acesso em: dez. 2018.

³⁶ Publicada pelo portal “IGN Brasil” em 17 de março de 2016. Intitulada “The witcher 3 é o jogo mais premiado de todos os tempos”, a matéria está disponível em: < <https://br.ign.com/the-witcher-3/19288/news/the-witcher-3-wild-hunt-e-o-jogo-mais-premiado-de-todos-os-t> >. Acesso em: dez. 2018.

³⁷ DLC é uma sigla cada vez mais presente no mundo dos games. Ela tem um significado bem simples: *downloadable content*, ou seja, conteúdo ‘baixável’. Nada mais são do que arquivos extras, add-ons, que os usuários podem baixar (e na maioria das vezes, comprar) para seus jogos. Publicada pelo portal “Tech tudo” em 3 de abril de 2014. Intitulada “O que é DLC? Veja a história dos conteúdos extras para jogos”, a matéria está disponível em: <<https://www.tech tudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/01/o-que-e-dlc-veja-a-historia-dos-conteudos-extras-para-jogos.html> >. Acesso em: dez. 2018.

Com o artefato que permite o traslado do território cultural para o território virtual finalizado e conhecedor das origens do objeto a ser analisado pelo artefato, o leitor/jogador chega no confronto final. Será que o artefato conseguirá, enfim, fazer com que o leitor/jogador consiga fazer o traslado conceitual? Vamos descobrir!

4.4 O ARTEFATO: A PÊNTADE TERRITORIAL EM THE WITCHER WILD HUNT

4.4.1 PROJEÇÃO

Qualquer jogador que se arrisque adentrar ao universo de The Witcher, se fizer uma busca rápida, se espantará com o tamanho enorme de informações a respeito dos personagens e de tudo que foi criado sobre as aventuras do bruxo de Rivia. Mas será que o mesmo, consegue receber essa quantidade de informações, conhecer todo o contexto e assim conseguir assumir a identidade de Geralt, pelas vias normais, adquirindo o jogo, assistindo trailers e o iniciando, sem buscar nenhuma informação em outros meios?

A primeira impressão que um jogo causa é em sua aquisição: existem dois meios, o meio digital, que o jogador pode adquirir direto na loja online de seu console e fazer o download do jogo; ou, adquiri-lo de maneira física, o disco, à moda antiga.

O jogo conta com duas versões “físicas” e não deixa a desejar em nenhuma das duas, mostrando ao jogador que ele está entrando em um universo vasto. A edição física considerada normal, traz, além do disco do jogo, um mapa dos Reinos do Norte, um livreto especial, a trilha sonora do jogo e três adesivos com motivos do jogo. A edição de colecionador, além dos itens mencionados acima, traz também um manual do jogo em formato de livro, um medalhão igual ao que Geralt usa no jogo, uma caixa metálica para guardar o jogo e uma estatueta gigante de resina de 33 x 24 x 26 100% pintada à mão de Geralt lutando com um grifo. A edição exclusiva do console Xbox One, além de todos os itens mencionados acima, traz um mapa em tecido e dois baralhos de Gwent (figura 39).



Figura 39 - Os dois modelos de edição física de The Witcher Wild Hunt.
 Fonte: <http://newgameplus.com.br> e <https://wbo2hhkgdnexdedu-zippykid.netdna-ssl.com>

A primeira grande dúvida que o jogador tem a iniciar sua jornada na pele do Bruxo logo no terceiro jogo (e foi a minha), é se ele consegue ou não fazê-lo sem ter jogado os dois jogos iniciais. Essa dúvida advém do fato da história do jogo ser sequencial, contando a história dos personagens principais desde o primeiro jogo. Até as decisões tomadas pelo jogador, que moldam as relações político-econômicas dos Reinos do Norte tomadas pelo jogador no segundo jogado, poderiam ser transportadas para o terceiro jogo, dessa maneira o jogador mantém uma sequência narrativa no terceiro jogo da franquia através de sua experiência no segundo jogo. De fato, fica evidente ao se iniciar o jogo, que se o jogador tiver jogado os dois primeiros jogos, se projetar na identidade, e entender os desejos e anseios de Geralt fica mais fácil em The Witcher Wild Hunt, mas não é impossível. À medida que a narrativa avança, o jogador é apresentado aos acontecimentos dos outros jogos, sem contar, as missões que fazem referência aos livros da saga que surgem ao longo da narrativa.

O primeiro contato que o jogador tem com o jogo, é através dos trailers produzidos pela desenvolvedora, que por sinal, fez um ótimo trabalho de localização do jogo para os brasileiros. O jogo é todo dublado, legendado e os principais trailers e mídias do jogo divulgados antes do lançamento foram dublados e ou legendados para o português, o que significa um ótimo primeiro contato com o universo do jogo. Como bem aponta Schell (2011), todos esses recursos fazem com o que jogador se ambiente melhor no mundo da fantasia, o que proporciona a ele uma melhor projeção no personagem. A CD Project RED iniciou a divulgação do jogo a 4 anos no dia 05/02/2013 em um vídeo postado no canal oficial do jogo no youtube³⁸, e anunciou o título do terceiro jogo da franquia. Desde então, o estúdio publicou um total de 48 vídeos, que demonstram desde entrevistas com desenvolvedores a partes especiais do universo de Witcher, como por exemplo, de onde vêm as referências de criação dos monstros. Artigos extras, como

³⁸ Canal do jogo no Youtube mantido pela Cd Projekt Red, desenvolvedora do jogo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/WitcherGame/videos>>. Acesso em: Fev. 2018.

action figures e estátuas, vieram a ser produzidas com o avanço e o do sucesso lançamento do jogo por todo o mundo.

Passado o período de lançamento do jogo, chega a hora do jogador assumir de vez o papel do avatar e dar início à sua jornada como o bruxo Geralt. O jogo, não apresenta logo de cara um perfil de Geralt ou explica todos os reinos e personagens como fizemos nos itens acima, o que faz com que o jogador tenha que buscar as informações na internet, em sites especializados ou em fóruns de discussão do jogo, espalhados pela grande rede. Como explicamos com mais detalhes na parte que analisa a narrativa do jogo, ele inicia com dois vídeos que localizam o jogador no momento atual da história, mas não apresenta um panorama do estado de Geralt no momento, o jogador vai descobrindo ao longo da narrativa.

Neste ponto é perceptível que o desenvolvimento da cibercultura, com base nas leis que a regem, citadas por Lemos (2015) e Levy (1999), e das informações em rede da pós-modernidade criam um cenário complexo no entorno do jogo, pois a partir dele, são criadas comunidades online de troca de informações em redes sociais, onde os jogadores interconectados trocam saberes sobre o jogo à medida que vão descobrindo a narrativa. Através de sites especializados, são criados *Wikis*³⁹, onde os jogadores podem encontrar ainda mais informações e se aprofundar na riqueza de detalhes do território simbólico criado para o jogo através de um processo de inteligência coletiva e criação colaborativa.

O primeiro passo que ocorra uma translação conceitual do território simbólico para o território virtual, é através da construção da projeção do jogador no avatar no território simbólico construído no ciberespaço na forma do aprendizado dos comandos de manipulação do jogo. Esse processo, como cita Assis (2007) é crucial para que a imersão seja realizada com sucesso, dessa forma propiciando a projeção da melhor maneira possível. O estúdio no processo de desenvolvimento do jogo optou por fazer um tutorial onde o jogador aprende estando já dentro da narrativa, como um primeiro objetivo do próprio jogo. Como aponta Schell (2011), mesmo sendo uma maneira mais difícil e trabalhosa de incluir o jogador no universo do jogo, é uma forma que propicia uma maior imersão; isto é, os comandos simples são ensinados sem que o jogador “perceba”, naturalmente à medida que avança na narrativa. Jogadores mais experientes podem optar por desligar as mensagens de dicas nas configurações do jogo. Na figura 40, logo nos instantes iniciais, quando o jogador se vê projetado em Geralt, ele recebe informações de como interagir com o mundo através da interface virtual do jogo. Em outras palavras, ele recebe instruções para interagir a partir das configurações de um novo território,

³⁹ Publicada pelo site “The Witcher Wiki Brasil”. O site, alimentando por fãs do jogo, conta em detalhes todas as particularidades da franquia. A matéria está disponível em: <<http://pt-br.thewitcher.wikia.com>>. Acesso em: Fev. 2018.

constituído a partir de determinados contextos, permeado por relações específicas. Nas duas imagens em destaque, podemos perceber textos na parte esquerda da interface virtual que guia os jogadores através das ações que precisam tomar. Uma vez essa tutoria seja realizada com sucesso, o jogador não precisa mais receber essas informações, pois elas passam a ser corriqueiras para que o jogador transite no universo do jogo.



Figura 40 – As instruções iniciais recebidas através da interface virtual do jogo.
Fonte: Capturadas no jogo pelo autor.

Dominando os comandos simples, o jogador opta por fazer ou não um tutorial com comandos mais elaborados à medida que a narrativa, que serve de plano de fundo para o tutorial, avança. A figura 41, demonstra o momento onde a personagem Ciri, ainda criança, pergunta a Geralt se ele quer acompanhá-la. O tutorial que ensina a movimentação complexa do avatar é em formato de uma brincadeira entre os dois personagens, uma espécie de perseguição. Essa tutoria que ensina o jogador de forma suave, dentro de uma narrativa, faz com que a imersão seja propiciada de uma forma mais leve para o jogador, sem paradas bruscas para o ensiná-lo como manipular o novo universo que ele foi inserido. Como aponta Assis (2007), quando menciona a curva de aprendizado do jogador dentro do jogo, essa é a melhor forma de fazer com que o jogador projetado no avatar aprenda a nova cultura e a forma de relacionar-se com ela fazendo com que o processo de imersão seja potencializado. Neste momento, percebe-se que os estudos do Game Design, através do contato inicial com o jogador e do início da produção do processo de imersão, preparam o jogador para habitar em um novo território que ainda é desconhecido para ele.

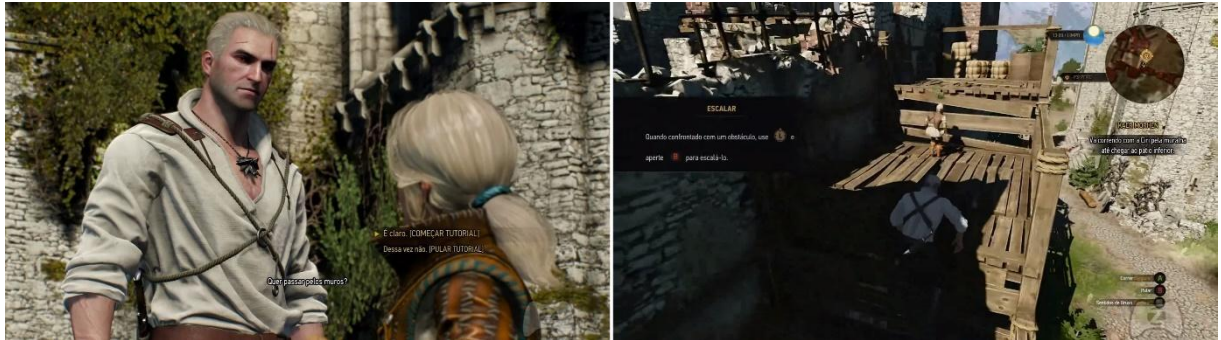


Figura 41 – O tutorial de movimentação avançada.
Fonte: Capturadas no jogo pelo autor.

Como a movimentação de Geralt requer muitos comandos, o tutorial precisa ser um pouco mais extenso, mas isso não se torna enfadonho, pois a sequência narrativa que serve de plano de fundo é interessante e situa o jogador projetado em Geralt do atual panorama do universo que ele foi inserido e dos males que estão por vir. Toda essa sequência narrativa acontece em torno de um sonho de Geralt onde treina a personagem Ciri. Na figura 42 podemos ver o tutorial de combate e de uso de sinais de magia arcana, representado por Geralt treinando com seu mestre Vesemir. É bom salientar que todos os comandos são muito bem transmitidos ao jogador através da interface virtual como apresentado por Schell (2011) na explicação de como se dá a construção da interface de jogos.



Figura 42 – Tutorial de combate e uso de magia arcana
Fonte: Capturadas no jogo pelo autor.

Todo o início do jogo é uma espécie de tutorial-narrativo. Após ter aprendido os passos básicos, o combate e o uso dos sinais arcanos através do sonho de Geralt, o jogador aprende sobre monstros e suas aparições, manipular o avatar do cavalo de Geralt, conseguir contratos, diálogos e etc. tudo isso em uma sequência narrativa que demonstra o bruxo em companhia de seu mestre Vesemir em busca da bruxa Yennefer. Em todas essas sequências iniciais, que duram cerca de 56 minutos, é muito bem utilizado um tutorial como plano de fundo. Ele a demonstra

as principais ações que Geralt pode realizar, fazendo com que o processo de imersão seja muito bem realizado. A partir deste ponto, o jogador tem liberdade para explorar o vasto universo dos Reinos do Norte.

A partir do momento que o jogo conclui todo processo de imersão do jogador neste novo ciberespaço que ele foi inserido, o ensinando a lidar com as situações dentro do jogo, ele “libera” o jogador para explorar o mundo e surge a possibilidade de se conhecer cidades e vilarejos dos reinos disponíveis e visitáveis em *The Witcher Wild Hunt*, o jogador, a partir desse ponto, assume o controle total do avatar de Geralt munido de todas as informações que precisa para controlá-lo. É a partir daí que se inicia o processo de construção do território virtual. A partir do momento que o jogador tem liberdade de se movimentar pelo ciberespaço acontece o agenciamento maquínico de corpo através dos fluxos que o jogador, projetado em Geralt, imprime no ciberespaço e passa a vivenciar as relações com as sociedades constituídas através da identidade de Geralt dentro do território simbólico criado para o jogo. Também, é nesse momento que ocorre o agenciamento coletivo de enunciação, pois, a partir daí o jogador vivencia diferentes culturas por cada lugar que passa e cada novo transeunte que encontra pelo seu caminho, entende como são as normas, os signos compartilhados e a cultura de cada população.

A projeção então se concretiza, em *The Witcher Wild Hunt*, quando, o jogador, se desterritorializa do mundo real e inicia o processo de imersão, a partir do momento que interage com o avatar por intermédio da interface, que são os consoles de videogame, e adentra no novo universo criado no ciberespaço através dos tutoriais iniciais em forma de sequência narrativa. Quando o agenciamento maquínico de corpo e o coletivo de enunciação se constituem, a partir do momento que o jogador tem a liberdade de controlar Geralt pelos territórios simbólicos do jogo no ciberespaço, ocorre a reterritorialização no novo território que ele foi inserido, constituindo assim, os territórios virtuais. (HAESBAERT & BRUCE, 2002)

Vários são os indícios que podem ser analisados, que demonstram o traslado conceitual entre território simbólico, culminando em um território virtual, ao longo do tempo que o jogador vivencia o universo de *The Witcher Wild Hunt*. O primeiro que podemos identificar, é o de apropriação da identidade de Geralt pelo jogador, que faz com que os agenciamentos se efetivem, advém da forma como os NPC's reagem ao fato de o avatar ser um bruxo, como podemos ver na figura 43. Na primeira imagem, ao chegar em um vilarejo, o transeunte diz a Geralt: “E este é o bruxo, aberração da natureza”. Na segunda imagem, ao chegar na entrada da cidade de Novigrad, um guarda exclama a Geralt com certa rispidez: “Vai se fuder, seu desgraçado mal nascido”, fazendo referência a forma que o bruxo foi entregue a escola de bruxos pelo seus pais. Com a projeção sendo bem realizada através dos tutoriais iniciais, o

jogador tende a reagir com as pessoas, em possíveis diálogos, como um bruxo reagiria, completando assim a projeção com perfeição. Ao longo do tempo vivenciando o território simbólico dos Reinos do Norte, o jogador também presencia momentos de preconceito contra anões, elfos e bruxas ao longo de toda narrativa e de lugares por onde passa.



Figura 43 – O preconceito que os bruxos são tratados por onde passam.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Outra possibilidade, dentro do jogo, que faz com que processos de territorialização do território virtual seja reforçada e faz com que o jogador se sinta ainda mais “dono” da identidade de Geralt, é a possibilidade de escolher cortes de cabelo e barba ao visitar barbeiros espalhados pelos vilarejos e cidades dos Reinos do Norte (figura 44). Levando em consideração a ponderação de Luz (2010) que defende o avatar como um dublê humano do jogador, podemos entender que essa ação aproxima ainda mais a identidade do avatar a identidade do jogador, reforçando o fator da projeção. O jogo também conta com um sistema de passagem de tempo, que simula o espaço-tempo, com sistema dia e noite, que institui uma narrativa com sentido temporal, tipicamente humana, que faz com que a barba de Geralt cresça com o passar dos dias, o que reforça ainda mais projeção, já que o avatar tem as mesmas reações humanas com o passar do tempo.



Figura 44 – Representação do momento que o avatar vai ao barbeiro.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Outra forma que evidencia o processo de territorialização é a vivencia relacional constituída no momento que Geralt visita os vilarejos e cidades disponíveis no jogo, por vezes, participa de forma ativa no dia a dia do lugar. Alguns vilarejos maiores possuem um mural de recados, onde os moradores colam avisos, que por vezes contem pedidos de ajuda para diversos tipos de atividades. Em alguns quadros, existem pedidos de ajuda especiais para bruxos, que o jogador pode aceitar realizar ou não, muitos desses avisos, demonstram os acontecimentos do dia a dia dos moradores. Na figura 45, a representação do que o jogador vê ao se deparar com um quadro de avisos. Na direita, em destaque, uma mensagem de um peleteiro e curtidor com 20 anos de experiencia que procura trabalho. O jogador tem acesso a todos os recados do quadro, podendo interagir com os acontecimentos cotidianos do lugar e por vezes podendo interagir, quando encontra pedidos especiais direcionados a bruxos, como matar monstros ou livrar um agricultor de pragas.



Figura 45 - O quadro de avisos encontrado nos vilarejos.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

O jogador também participa da reconstrução de lugares que foram invadidos por monstros ou bandidos, como mostra a figura 46, que demonstra o exato momento em que os moradores se apropriam novamente de seu território, após Geralt livrar o vilarejo de suas ameaças. Essa retomada muitas vezes se faz através de uma apropriação cultural simbólica como demonstra a segunda imagem da figura 46. A mensagem convida quem por ali passa para cultuar o fogo sagrado em agradecimento a retomada do lar. Cada vez que faz isso, abre-se a possibilidade, com o renascimento do lugar, de o jogador encontrar novos vendedores,

herbalistas, ferreiros e armeiros que podem conter itens que não existem em outro lugar, só exclusivamente naquele que ele ajudou a ser recolonizado.



Figura 46 – A retomada do território por seus antigos moradores.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

O jogador também participa das atividades dos lugares quando resgata alguma pessoa em perigo. Geralmente, essa pessoa é alguém importante para o vilarejo onde reside, desta maneira, Geralt tem acesso a descontos ou mais oportunidade de compra, venda, troca e criação de itens e armamentos em geral criando assim uma relação com a pessoa salva. Na figura 47, após ser salvo, o homem diz a Geralt: “Valeu, mestre. Cê salvo minha vida! Se cê passa por Arginas, dá um alô pra gente. Eu dô um trato nessa tua barba na faixa!”. A partir desse momento, Geralt cria um vínculo relacional com o homem que lembra dele quando é visitado, como podemos perceber na segunda imagem, quando o homem recebe Geralt em sua barbearia e diz: “Meu herói! Olá! Veio dá uma aparada?”.



Figura 47 - Geralt e sua relação com o barbeiro salvo por ele.
Fonte: Capturada no jogo pelo autor.

Situações como essa são corriqueiras e únicas ao longo do jogo, pois cada jogador projetado em Geralt, cria esses vínculos de forma única a partir da sua experiencia, pois a liberdade dada pelo jogo, permite que esses encontros aconteçam em momentos aleatórios ao

longo do avanço do jogador na narrativa. São nesses momentos que ocorre a dialogicidade entre homem e maquina defendida por Gasi (2013), pois nesta semiose entre ambos, o jogador altera o território virtual que está vivenciando projetado em Geralt (deixando as marcas do seu vivido através da sua identidade) e ao mesmo tempo é alterado por ele (através das vivencias do avatar e de suas relações constituídas nos vários territórios simbólicos do jogo), tornando sua experiencia única.

Podemos citar como exemplo de território simbólico que pode ser vivenciado e por vezes até alterado pelo jogador, os vários cultos a religião do fogo eterno, que é uma das expressões culturais mais fáceis de serem encontradas por Geralt, ao longo do caminho. Comumente, são encontrados grupos de pessoas orando ao Deus do fogo e/ou ouvindo pregações de sacerdotes da religião, como podemos ver na figura 48. Em Novigrad, uma das maiores cidades do Reinos do Norte, o jogador presencia, em sua praça principal, um culto ao fogo sagrado que nunca cessa, dia e noite é possível encontrar pessoas fazendo suas preces ao Deus do fogo, como podemos ver na figura 49. Os territórios simbólicos do ritual da religião do fogo eterno, são constituídos e identificados por meio de poderes subjetivos a partir da leitura de um conjunto de símbolos e de sua multiplicidade formando assim lugares de enraizamento para os praticantes do culto ao fogo eterno. A partir de uma narrativa coletiva ao entorno do culto do Deus do fogo, cria-se uma memória religiosa que constitui tradições, dessa maneira, construindo identidades coletivas que podem ser presenciadas por vários cantos dos Reinos do Norte pelo jogador, projetado em Geralt. (SEGUNDO, 2014)



Figura 48 – Os cultos ao Deus do Fogo Eterno.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.



Figura 49 – o culto ao fogo sagrado na praça principal de Novigrad.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Outras configurações de territorialidades vivenciadas pelo jogador, projetadas no avatar de Geralt, são as relações de poder explícitas no relacionamento entre os diferentes tipos de raça presentes no território virtual do jogo. Essas relações podem ser exemplificadas com a discriminação das raças dos anões e elfos que são obrigados a viver nos arredores das cidades, criando assim suas próprias comunidades, e no sentimento de pertencimento, expressas pelos moradores de cada região que Geralt visita. Na figura 50, na primeira imagem, Geralt visita a comunidade de anões e elfos constituída nos arredores da cidade de Novigrad, já que os mesmos não podem viver dentro da cidade, por conta da discriminação. Na segunda imagem, vemos, quando Geralt chega a principal cidade do reino de Skellige, e um guarda exclama com fervor no portão: “Nenhum nórdico conseguirá entender as ilhas. Aqui é Skellige!”, fazendo referência a origem do bruxo que é da cidade de Rivia nos Reinos do Norte, o que o configura como estrangeiro quando chega as ilhas Skellige. O sentimento de pertencimento é fortemente carregado de um elemento representacional, o território simbólico passa a ser representado pelas identidades que nele se configuram reforçando as territorialidades ali existentes.



Figura 50 – As comunidades criadas por anões e elfos e o sentimento de pertencimento.
 Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

O território simbólico também fica evidente nas diversas formas de expressão cultural de cada região, com expressões histórico-culturais que demonstram as tradições e representações simbólicas dos lugares por onde Geralt passa. Na figura 51, Geralt encontra um grupo de bandoleiros em Skellige, um dos bandoleiros questiona Geralt: “Gosta da balada de Gudrod Barba Ferrugem ou a Saga dos Homens do Gelo?”, deixando a critério de Geralt escolher qual música tradicional ele gostaria de ouvir.



Figura 51 – O encontro de Geralt com bandoleiros.
 Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Ao vivenciar tradições projetado no avatar de Geralt, o jogador remonta um alargamento do conceito de cultura e como esse conceito foi incorporado a própria noção de cultura como experiência vivida e saber informal acumulado, que valorizam as noções de diversidade, identidade, memória, tradição, história e patrimônio imaterial, desta forma, remontam as

historicidade dos lugares e constituem a identidade do sujeito pertencente na sua relação com o território, criando o sentimento de pertença do indivíduo com seu espaço de vivencia, constituindo dessa maneira uma identidade social ou identidade territorial. Através da projeção realizada em Geralt e de sua identidade, o jogador pode se relacionar com essas tradições e até mesmo ajuda, em alguns momentos em sua reestruturação. Podemos citar como exemplo a situação que ocorre em um dos complementos do jogo intitulado “Sangue e vinho” o jogador recebe como objetivo participar da construção da estátua do profeta Lebioda, ajudando a solucionar casos de sumiços de operários e recuperando ferramentas ou parte dela que foram roubadas. Na figura 52, na primeira imagem, vemos a estatua sem cabeça. Na segunda imagem, após Geralt realizar algumas ações, vemos a estátua finalizada, o que muda o cotidiano de trabalhadores e da população que vivem ao entorno da estátua.

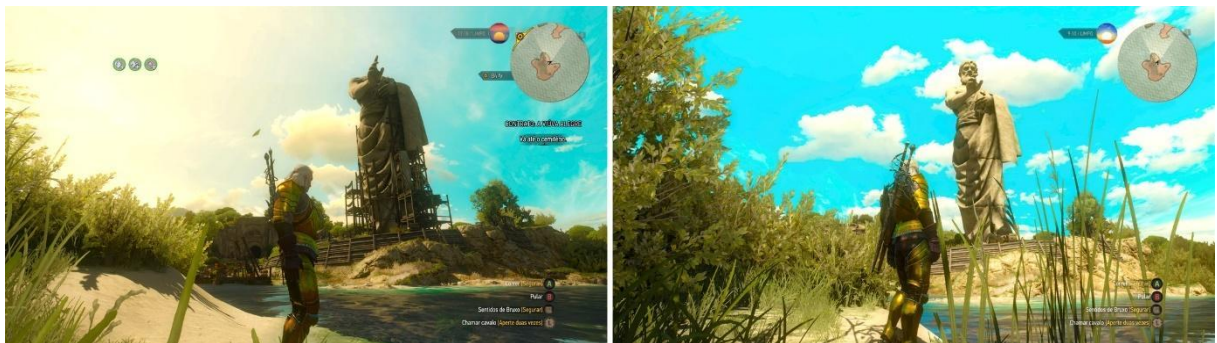


Figura 52 – A reconstrução da estátua Lebioda pelo jogador.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Esses são alguns exemplos que podem ser encontrados ao longo da jornada do bruxo que demonstram a passagem conceitual do território simbólico para o território virtual. Como mencionado anteriormente, o jogo pode chegar a ter 200h, caso o jogador cumpra todos os objetivos (eu estou atualmente com 227 horas jogadas e contando) e se levamos em consideração que cada experiencia do jogar é única e exclusiva, se mostra impraticável exemplificar todas as formas de territorialização disponíveis no jogo. Levando em consideração que a territorialização dos territórios simbólicos do jogo são vivenciadas de diferentes maneiras por cada pessoa que se aventura pelos reinos do norte projetado no avatar de Geralt, as situações apresentadas demonstram uma amostra de situações que jogadores do mundo todo podem ter enfrentado ao longo da jornada de posse da identidade do bruxo.

As outras ferramentas que formam o artefato, ajudarão o leitor/jogador a compreender como a projeção ocorre. A próxima ferramenta, da mecânica, mostra o funcionamento das

principais ferramentas que o jogador utiliza para conseguir efetuar os processos de territorialização no jogo.

4.4.2 A MECANICA DE THE WITCHER WILD HUNT

Agora que o leitor/jogador utilizou o artefato para analisar e compreender o território virtual através da projeção, ele passa a utilizar o artefato para compreender como a projeção se torna possível a partir da ferramenta da mecânica. Schell (2011) considerada a mecânica como base fundamental para um jogo de videogame, pois propicia a sustentação para os outros pontos chave. Utilizaremos a taxonomia proposta da mecânica pelo autor, que divide a mecânica em seis partes, para analisar a mecânica presente em The Witcher: Wild Hunt.

4.4.2.1 ESPAÇO

The Witcher apresenta o espaço aninhado, característico de jogos de RPG, que precisam de cenários complexos para que sua história se desenrole da melhor maneira possível e o jogador tenha a máxima liberdade que o jogo permite.

Na figura 53 podemos perceber o mapa completo dos Reinos do Norte, onde se desenrola a narrativa do jogo. Nele podemos perceber a presença dos reinos separados que o jogador pode visitar. Esse é o território palmilhado por múltiplos territórios, cada qual com seus territórios simbólicos culturais.



Figura 53 - Mapa dos reinos do norte visualizado pelo jogador
 Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Ao adentrar em algum reino escolhido pelo jogador, ele se depara agora com o mapa desse reino específico, como mostra a figura 54, que demonstra o mapa das ilhas Skellige. Cada bandeira verde representada no mapa, é um ponto importante que o jogador pode visitar. A interface virtual apresenta a legenda de como o jogador pode ler o mapa, com a descrição dos ícones no lado esquerdo inferior.

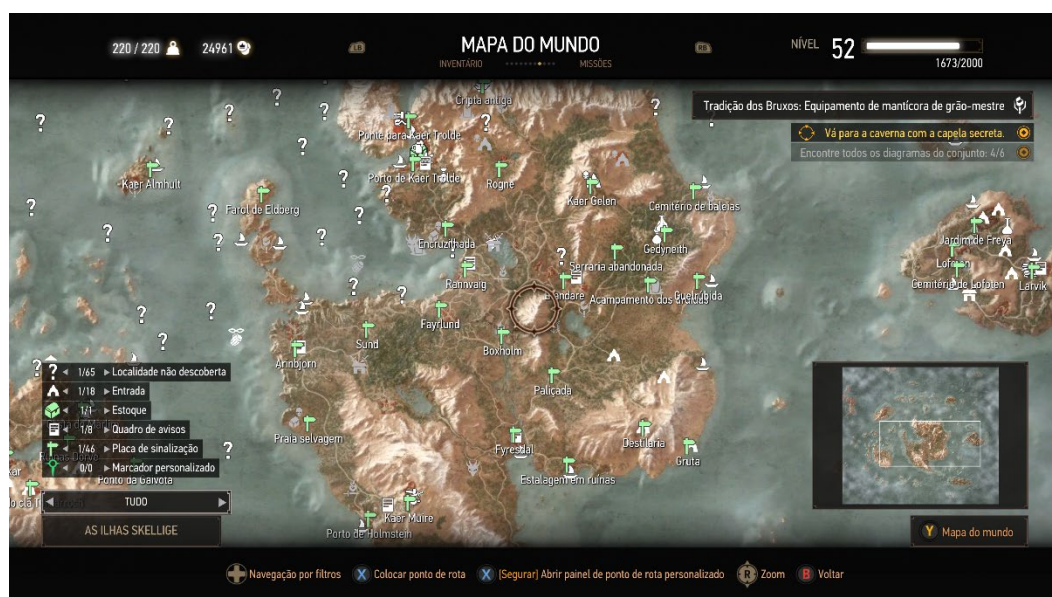


Figura 54 - Quando seleciona um dos reinos, o jogador passa a visualizar o seu mapa.
 Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Dentro desse reino específico, o jogador tem a possibilidade de visitar cavernas, castelos, tabernas e etc. que contém seu próprio mapa individualizado, mostrado ao jogador na

interface do jogo, em detalhes, no canto direito superior, como mostra a figura 55, que demonstra o momento que Geralt visita uma caverna.



Figura 55 – A representação do mapa em lugares cobertos.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Desta maneira, conseguimos compreender que o jogo, apresenta seu território no formato definido por Schell (2011) de espaço aninhado do jogo, com sequencia logica representado na figura 56:



Figura 56 - Representação gráfica do espaço aninhado presente em The Witcher Wild Hunt.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

A ferramenta do espaço, propicia ao leitor/jogador a real dimensão de como o jogador projetado no avatar, tem a percepção do atual território simbólico que se encontra. Dessa maneira, ele pode saber como se portar, dependendo da cultura e tradições de cada lugar que está inserido.

4.4.2.2 OBJETOS ATRIBUTO E ESTADO

Na ferramenta de Objetos, atributos e estado, o leitor jogador tem a possibilidade de utilizar a ferramenta para identificar como o jogador utiliza os objetos dentro do jogo para que o processo de territorialização seja possível. Como já podemos perceber, *The Witcher* contém um vasto mundo a ser explorado pelo jogador. São vários os objetos que podem ser manipulados e controlados ao longo da jornada de Geralt. O jogador pode manipular armas de diferentes tipos, estilos e materiais que podem ser criadas e melhoradas a partir dos componentes que são encontrados no jogo.

The Witcher: Wild Hunt é um jogo em terceira pessoa, pensado e construído para apenas um jogador, um jogo single player; ou seja, toda a experiência de jogar foi construída nesse sentido. Não existe a possibilidade de criação de um avatar próprio como em jogos multiplayer, que permitem a interação com outros jogadores via internet. Os comandos dados para que o avatar possa interagir com o cenário virtual, são dados a partir de teclados e mouse, em computadores e joysticks em consoles de videogame. Toda a interface visual ingame do jogo é pensada para que se tenha uma área livre de ação, como podemos perceber na figura 57.



Figura 57 - Interface virtual de *The Witcher Wild Hunt*.

Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

No canto superior esquerdo da tela, temos os estados dos atributos vida, magia e adrenalina do personagem, que são medidos por barras nas cores vermelha, azul e amarela, respectivamente. No canto superior direito, se encontra um mini mapa, que demonstra o atributo da posição atual do jogador no espaço do jogo e ao seu lado esquerdo, um relógio indicando o

estado do atributo tempo e clima no universo do jogo. No canto inferior direito, encontra-se um indicativo das possíveis ações que podem ser realizadas pelo jogador, dependendo do botão que apertar no joystick. E por fim, no canto inferior esquerdo, se localizam os objetos comestíveis e consumíveis (poções de diferentes tipos) que podem ser utilizados pelo avatar. Todas essas informações apresentadas pela interface virtual são fundamentais, pois são elas que fazem a ligação entre o avatar e o jogador o tempo que a projeção está acontecendo.

São dois os principais objetos que fazem parte da mecânica do jogo e que podem ser controlados pelo jogador: O avatar de Geralt, o personagem principal do jogo e o avatar que representa o cavalo de Geralt, o Carpeado. Como podemos ver na figura 58, a Interface virtual do jogo muda a medida que o avatar de Geralt ou do carpeado mudam de estado. Em algumas ações a interface virtual ganha e em outras perde elementos, possibilitando assim uma melhor assimilação por parte do jogador em partes onde requer pensamentos e decisões mais rápidas, por conter menos informação visual na tela.



Figura 58 – As mudanças da interface virtual.
Fonte: Capturada no jogo pelo autor

O avatar de Geralt possui alguns atributos que são: Caminhar, correr, pular, assobiar para chamar seu cavalo, montar no cavalo, lançar sinais de magia, consumir poções de melhoramento de vida ou de magia, usar o sentido de bruxo (que evidencia alguns segredos do cenário) e abrir portas e portões. Já o avatar do cavalo Carpeado, possui os seguintes atributos: Trotar, correr e pular. Os atributos de Carpeado possuem o mesmo estado que os de Geralt, quando trota, por exemplo, ele tem o estado parado ao trote, não há variações nesse estado ao longo do jogo, são sempre iguais.

Em modo de batalha (figura 59), o avatar de Geralt ganha alguns atributos a mais: Sacar e usar suas espadas, sacar e usar uma balestra, lançar bombas e escapar e bloquear ataques de inimigos. Todos esses atributos possuem o estado parado ou em execução. Assim é com todos os atributos apresentados acima, como por exemplo, quando o personagem caminha, ele possui

o estado parado e depois caminhando ou quando saca e usa suas espadas, tem como estado a espada guardada ou desembainhada por Geralt.



Figura 59 – Representação do estado modo de combate do avatar.
Fonte: Capturado no jogo pelo autor

Entender como se dá a manipulação dos dois principais avatares controlados pelo jogador em The Witcher Wild Hunt dá ao leitor/jogador suporte no entendimento de como o jogador projetado no avatar de Geralt pode se movimentar pelos territórios que visita ao longo da narrativa.

4.4.2.3 AÇÕES

The Witcher Wild Hunt permite ao jogador liberdade nas escolhas durante o jogo em função de oferecer um mundo aberto. Esse tipo de jogo é conhecido como sandbox, em que o jogador tem liberdade de viajar pelo universo no qual está inserido, sem estar preso a uma história linear. Essas são premissas básicas de um jogo de RPG, onde os objetivos do jogo estão direta ou indiretamente ligados a narrativa central do jogo, envolvendo combates, resolução de mistérios, exploração do ambiente e interação narrativa. O jogador, além de enfrentar combates sangüinários, vivenciados na pele do bruxo Geralt, precisará decidir como melhor desenvolver as habilidades e os poderes do personagem principal, ao longo de sua jornada. Além disso, deverá tomar decisões simples, como escolher seguir a linha principal da história em busca de

Ciri ou até mesmo encontrar as panelas perdidas por uma senhora no reino de Velen; ou, tomar decisões importantes, que podem mudar completamente o curso da narrativa e fazer com que o final do jogo seja alterado. O jogo segue desta maneira, com o jogador tomando decisões através de suas ações, até o encerramento do jogo. É justamente essa liberdade de ação um dos pontos chave para o processo de territorialização, pois a partir do momento que as decisões do jogador começam a interferir no universo que ele foi inserido, ele se sente ainda mais pertencente, desta forma, potencializando o fator da projeção.

São muitas as ações operacionais presentes em The Witcher. O jogador pode gerenciar pontos de habilidade de Geralt que são ganhos na medida em que se completa missões primarias ou secundarias do jogo (figura 60). Gerenciar com sabedoria esses pontos de habilidade é de crucial importância para que o personagem tome a forma que o jogador quer, podendo ser melhor com ataques rápidos de espadas como ter uma magia arcana IGNI (uma das cinco magias dominadas por Geralt) mais bem elaborada e forte. Pode coletar, armazenar e consumir alimentos para regenerar a vida do personagem (figura 61). Pode criar coletar, armazenar e combinar elementos que dão vida a poções que podem desde regenerar os pontos de vida do personagem, fazer com que ele enxergue no escuro e etc. e pode coletar, armazenar, combinar ingredientes que podem dar vida a óleos que melhoram seus equipamentos para cada tipo específico de inimigo que for enfrentar (figura 62). O jogador pode coletar, armazenar, melhorar e consertar armaduras e armas como também pode visitar ferreiros espalhados ao longo dos Reinos do Norte para executar tais tarefas, podendo também, coletar, armazenar e combinar itens que dão vida a novas armas e armaduras com poderes exclusivos (figura 63).



Figura 60 - Gerenciamento dos pontos de experiência.

Fonte: Capturada do jogo pelo autor.



Figura 61 - Gerenciamento de objetos comestíveis.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.



Figura 62 - Gerenciamento de poções e de ingredientes de criação de poções.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.



Figura 63 - Gerenciamento e criação de armas e armaduras.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Pode interagir com qualquer transeunte, que às vezes, respondem com uma ou duas frases que demonstram o contexto e a situação atual de onde vivem (figura 64); e, pode interagir com personagens, geralmente apontados com um ponto de exclamação no mapa do jogo que solicitam uma tarefa a Geralt, que vão desde procurar maridos e esposas desaparecidos como

matar monstros que estão devastando plantações. Todas essas tarefas, podem ou não gerar recursos financeiros ao jogador, mesmo sendo explícito que bruxos sempre cobram pelos seus trabalhos, fica a critério do jogador escolher se cobra e/ou negocia pela resolução de um problema ou mesmo desiste de ajudar (figura 65). A possibilidade de interação com todos os transeuntes do jogo é um dos pontos que mais fortalece a territorialização, pois, o jogador projetado no avatar, recebe a todo momento um feedback instantâneo da atual situação que o lugar onde a pessoa vive está passando e também pode solucionar problemas que podem ajudar o local a voltar a ter uma vida normal.



Figura 64 – A interação de Geralt com os transeuntes
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.



Figura 65 – A representação de quando Geralt encontra um transeunte com alguma tarefa.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Além da forma de interagir com os NPSc por diálogo, Geralt pode coletar, armazenar e ler “livros” que contam as histórias dos Reinos do Norte, desde histórias tradicionais e romances a livros que contem a história política dos Reinos por onde Geralt passa, como demonstrada na figura 66, que mostra o texto de um panfleto encontrado por Geralt. Pode conhecer a história e o contexto que cada personagem fora inserido ao longo da jornada e as características peculiares de cada monstro encontrado pelo caminho em um bestiário, que explica características específicas de cada tipo de monstro que o bruxo pode encontrar na sua jornada. Na figura 67, na primeira imagem mostra a história da personagem Anna Henrietta e na segunda o bestiário apresentando em destaque as características dos elementais da terra, um tipo de monstro encontrado nos territórios virtuais de The Witcher Wild Hunt. Toda essa forma de contar a história dos personagens e do território simbólico do jogo, fortalecem o processo de territorialização.



Figura 66 - Gerenciamento de livros, cartas e bilhetes encontrados pelo Reinos do Norte.
Fonte: Capturada no jogo pelo autor



Figura 67 – A história dos personagens e as características dos monstros.
Fonte: Capturada no jogo pelo autor

O jogo também conta com sistema de meditação, que faz com que o jogador possa avançar o tempo, já que tudo no jogo funciona dependendo do horário do dia, como exemplo podemos citar comerciantes, ferreiros, banqueiros e etc., que só atendem durante o dia. A figura 68 demonstra a interface virtual que possibilita ao jogador comandar que Geralt entre em modo de meditação, podendo escolher a hora que ele começa e termina de meditar.

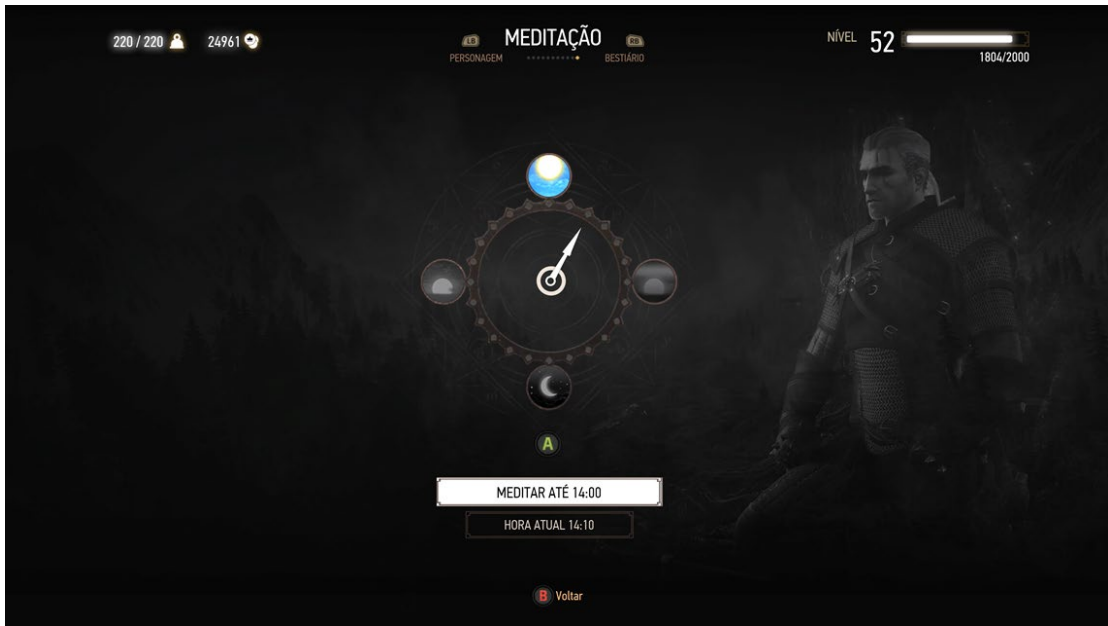


Figura 68 - O jogador pode realizar a ação de meditar, o que faz com que o tempo avance.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Todas as ações operacionais são possíveis ao jogador através da interface outgame que serve como uma interface de comando, representada na figura 69. Ela funciona como uma espécie de menu, que dá a possibilidade de o jogador executar todas as ações operacionais que foram citadas.

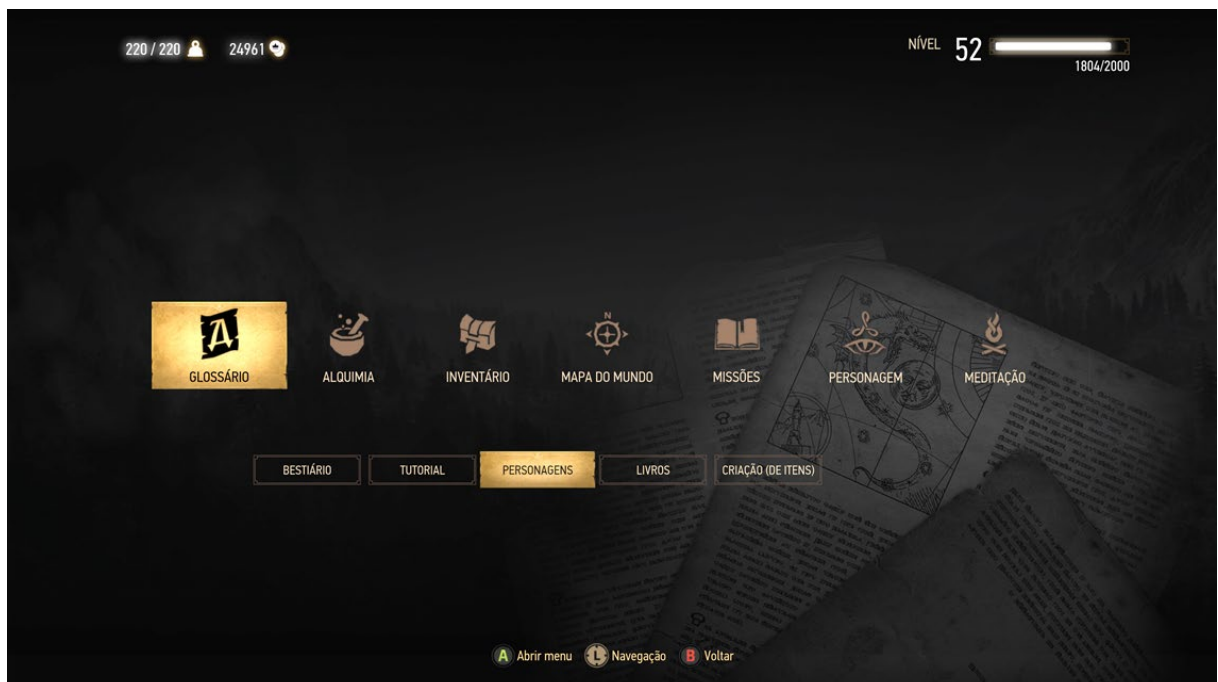


Figura 69 - Interface virtual onde o jogador pode acessar as ações do jogo.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Todas as ações descritas acima, possibilitam o jogador gerar ações resultantes ao longo do jogo, exemplificando, em determinada missão, matar um monstro específico, o jogador terá que entender como esse monstro é afetado, e a partir daí, criar poções que o ajudem no combate, coletar e armazenar alimentos que o ajudarão a regenerar pontos de vida, equipar e melhorar suas armas e armaduras e usar os tipos de óleos certos em suas armas para que causem mais dano de vida no oponente. O jogador, deve usar as ações operacionais ao seu favor, para alcançar os objetivos dentro do jogo.

As ações operacionais são a forma com que o jogador, projetado no avatar de Geralt, da os comandos que fazem com que seja possível a dialogicidade através da interatividade com os territórios simbólicos encontrados ao longo do jogo. As ações resultantes, principalmente as que tem como consequência alguma decisão em forma de diálogo, são as que completam o processo de territorialização, pois é através delas que o jogador projetado no avatar de Geralt, imprime seus fluxos no território simbólico, transformando sua experiência em única.

Após ter analisado e compreendido o espaço que o jogo acontece e através de quais objetos e ações a interação entre jogador projetado no avatar interage com o mundo que ele foi introduzido, o leitor/jogador precisa analisar, através da ferramenta das ações, quais os objetivos finais do jogo podem ser alcançados através dessas ações.

4.4.2.4 REGRAS

Com a ferramenta das regras, o leitor/jogador pode analisar os objetivos finais que o jogador projetado em Geralt deve alcançar. Como Schell (2011) bem aponta, as regras definem o componente fundamental do jogo, os objetivos. As características marcantes das raízes de *The Witcher Wild Hunt* (ser um jogo de mundo aberto com base do RPG) ecoa também em seus objetivos. Com a liberdade dada ao jogador de percorrer os Reinos do Norte, muitas são as missões encontradas pelos caminhos. O jogo tem uma divisão bem especificada de objetivos a serem cumpridos:

- Missões principais: São as missões que estão sempre presentes, desde o começo do jogo. Elas norteiam o jogador a respeito do objetivo final do jogo e seguem o curso da narrativa. Todas as missões estipulam possuem um nível mínimo de dificuldade, informada ao jogador às vezes, o jogador se vê forçado a realizar outros tipos de missão, para alcançar o nível de dificuldade da missão principal;

- Missões secundárias: São as missões que surgem ao longo da narrativa, seja pelo encontro de Geralt com transeuntes ou por alguma bifurcação nas missões principais que não são relevantes para a história principal. As missões secundárias não são obrigatórias, apenas expandem o universo do jogo.
- Contratos de bruxo: Geralt pode atender a chamados para combater monstros por todo os Reinos do Norte. Alguns vilarejos apresentam um quadro de aviso onde os moradores fixam pedidos de ajuda para combater criaturas. Ao aceitar, Geralt negocia com o “cliente” e parte em busca de resolver o problema. Contratos de bruxo também não são de realização obrigatórias.
- Missões de Gwent: Geralt pode colecionar cartas do jogo de baralho Gwent. Dentre os objetivos, consta como Geralt pode conseguir as cartas, desafiando outros jogadores ao redor do Reinos do Norte.
- Caçada de tesouros: Ao longo de todas as missões do jogo o jogador pode ser surpreendido com mapas ou indicações que levam a um tesouro escondido. Decifrando as pistas, o jogador pode encontrá-los. Muitas vezes as recompensas são financeiras e podem ocorrer melhorias nos equipamentos de Geralt. Caçadas ao tesouro não são obrigatórias.

A figura 70, mostra como o jogador tem acesso aos objetivos do jogo, sua descrição e o que deve fazer para cumpri-la. Na coluna da esquerda, são elencados todos objetivos descritos acima por ordem de prioridade.



Figura 70 - Interface de objetivos a realizar e realizados.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Na imagem, podemos ver que, a interface que possibilita ao jogador a escolha de qual missão pode fazer, também apresenta as missões já completadas e as que o jogador não obteve sucesso. Encontramos no jogo também, com facilidade, através de sua interface outgame, regras escritas que auxiliam o jogador a manipular a enorme quantidade de objetos a disposição no universo do jogo, como demonstra a figura 71.

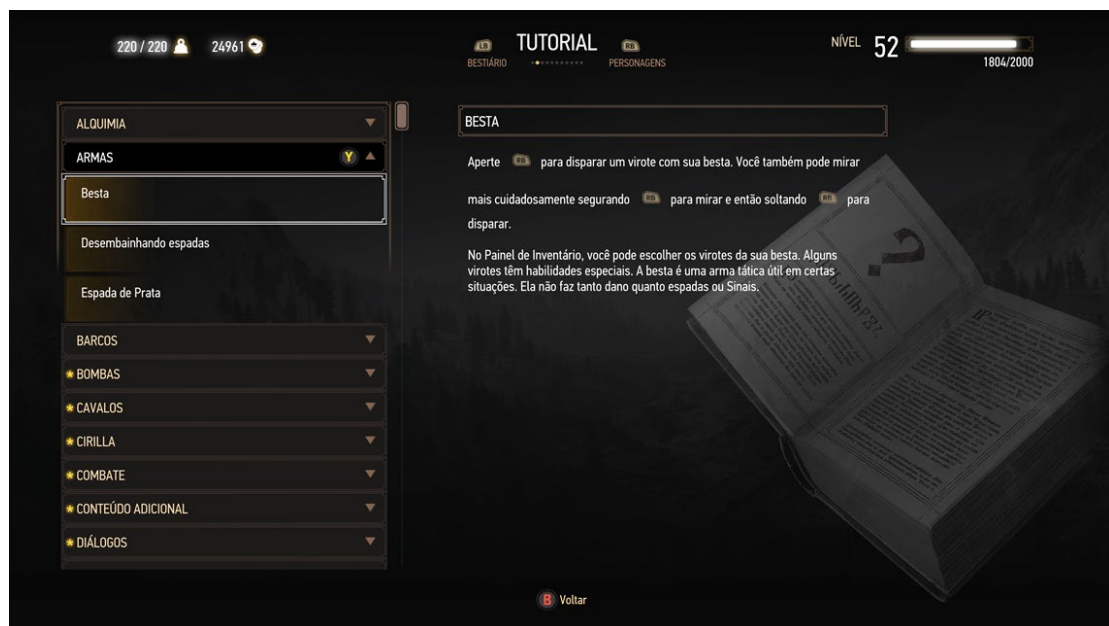


Figura 71 - As regras escritas de The Witcher Wild Hunt.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Com a enorme quantidade de jogadores espalhada por todo mundo, logo começaram a surgir casos de regras consideradas por Schell (2011) como regras da casa. O caso mais interessante e famoso aconteceu quando jogadores descobriram que poderiam conseguir muito dinheiro matando vacas em cenários do jogo, coletando sua carne e revendendo. Acelerando o tempo as vacas retornavam e os jogadores repetiam a mesma ação, seguidamente. Isso gerava enorme lucros financeiros para o jogador. O estúdio responsável pela criação do jogo, percebendo o burburinho na comunidade online sobre o fato, lançou uma atualização para dificultar essa ação.⁴⁰ Na Figura 72, a ação realizada pelo estúdio desenvolvedor do jogo, na primeira imagem o momento que o jogador mata as vacas para conseguir os artificios, em sequência, na segunda, o monstro protetor que faz com que o jogador pare com a ação irregular. Neste caso, o estúdio

⁴⁰ Publicada pelo portal “Arkade” em 8 de junho de 2015. Intitulada “CD Projekt RED resolve manha para ganhar dinheiro fácil em Witcher 3 de maneira inusitada”, a matéria está disponível em: <<https://www.arkade.com.br/cd-projekt-red-resolve-manha-ganhar-dinheiro-facil-witcher/>>. Acesso em: dez. 2018.

desenvolvedor estava atento ao feedback dado pelos jogadores em resposta a uma deficiência encontrada por eles.



Figura 72 – Ação desenvolvida através do feedback dos jogadores.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

A situação descrita que exemplifica as regras da casa no jogo, remonta, mais uma vez os estudos da cibercultura, pois, essas interações só são possíveis, como indica Levy (1999) através da evolução das comunicações e através das interconexões propiciadas via ciberespaço.

As regras mais importantes analisadas pelo artefato são os objetivos do jogo, pois as regras operacionais, são passadas ao jogador quando ele executa o tutorial inicial que o coloca dentro do jogo que depois podem ser acessadas via interface outgame, caso o jogador esqueça algum comando. Os objetivos principais, são os que estão ligados a narrativa principal e servem como plano de fundo para que toda a aventura aconteça. São os objetivos que fazem com que o território simbólico do jogo entre em consonância com a narrativa fazendo com que o jogador não se perca pelo caminho, eles são uma forma do estúdio desenvolvedor garantir que pelo menos em uma linha principal, o jogo terá começo, meio e fim.

Também são os objetivos que fazem com que o jogador percorra o espaço do jogo, passando por todos os territórios simbólicos, conhecendo, vivenciando e aprendendo a lidar com diferentes culturas. Também faz com que sejam utilizados todos os objetos e ações disponíveis com intuito de alcança-los. A partir de agora o leitor/jogador, utilizando o artefato, analisa quais as habilidades o jogador utiliza projetado em Geralt para alcançar os objetivos.

4.4.2.5 HABILIDADES

De posse da ferramenta habilidades, o leitor/jogador consegue identificar quais habilidades o jogo The Witcher Wild Hunt requer do jogador. As primeiras e principais são as habilidades físicas de manipulação do controle de videogame. Não é um jogo simples de se

manipular a partir do joystick, em função da necessidade de manipular uma sequência maior de botões com certa rapidez, principalmente, em cenas de combate. A maior habilidade presente no jogo são as habilidades mentais. Ele possui algumas missões como, por exemplo, a resolução de mistérios que exigem dos jogadores atenção aos pequenos detalhes da narrativa para solucioná-los, como ler livros, bilhetes, mapas desenhados e etc.

Um dos pontos mais fortes de *The Witcher*, considerado por toda a crítica especializada são as escolhas feitas pelo jogador que modificam completamente a sequência da narrativa, fazendo com que jogadores do mundo todo, tenham experiências diferentes jogando o mesmo jogo. As escolhas, para Schell (2011), contam como habilidades mentais.

Na pele de Geralt, encontramos decisões mais sutis como, por exemplo, perguntas feitas para um personagem que surge ao longo da narrativa. A partir dele é possível esmiuçar o contexto e explicar a narrativa do jogo. Na figura 73, ao ser perguntado sobre a estada das feiticeiras, Geralt tem três possibilidades de resposta, duas em amarelo, que dão sequência ao jogo e uma em branco, que faz com que Geralt saiba mais sobre a atual situação da organização das feiticeiras. Essa possibilidade de conhecer mais sobre a atual situação de determinada situação, faz com que o jogador projetado em Geralt tenha ainda mais acesso a informações que possibilitam que ele conheça mais a fundo o território simbólico no qual está vivenciando. Já as escolhas em amarelo, dão a ele a possibilidade de definir o curso da narrativa, o que fortalece ainda mais o processo de territorialização.

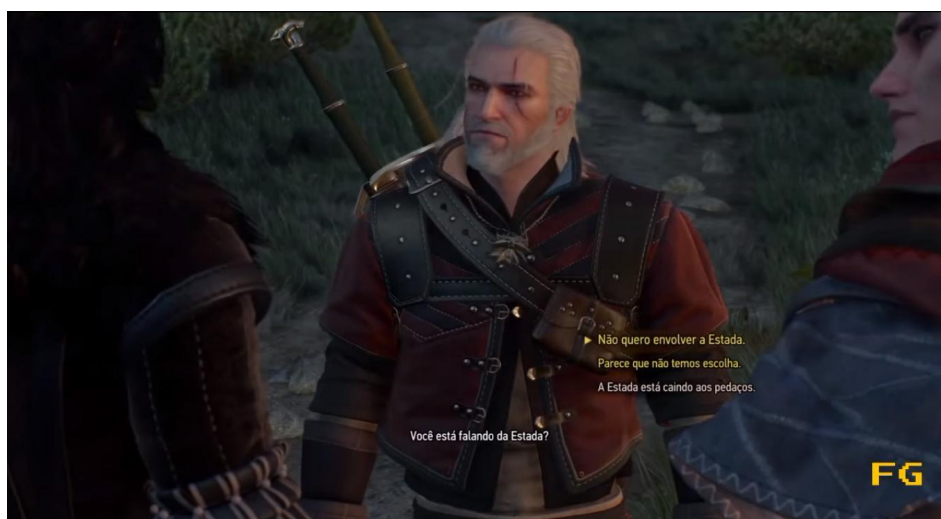


Figura 73 – Diálogos com alteração sutil na narrativa.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Também existem escolhas que mudam o curso da narrativa por completo. Elas podem envolver desde relações amorosas até questões políticas dos Reinos do Norte. Na figura 74 podemos perceber o momento exato onde Geralt tem que tomar uma decisão em um diálogo

com Ciri, em uma das missões finais da narrativa. Essas decisões cruciais são as que moldam e fazem com que o jogador tenha acesso a um dos 36 diferentes finais do jogo. O jogador tem apenas duas opções de resposta e um tempo para tomar a decisão, se não o jogo entende que o jogador responde com resposta está marcado no momento. São justamente essas escolhas o ponto chave para que o jogo se torne uma experiência única, porque é através da projeção do jogador no avatar, e se ela foi bem conduzida pelo processo de imersão, que o jogador poderá tomar as escolhas de forma empática com a identidade de Geralt, dessa maneira, tomando decisões como se fosse o bruxo.

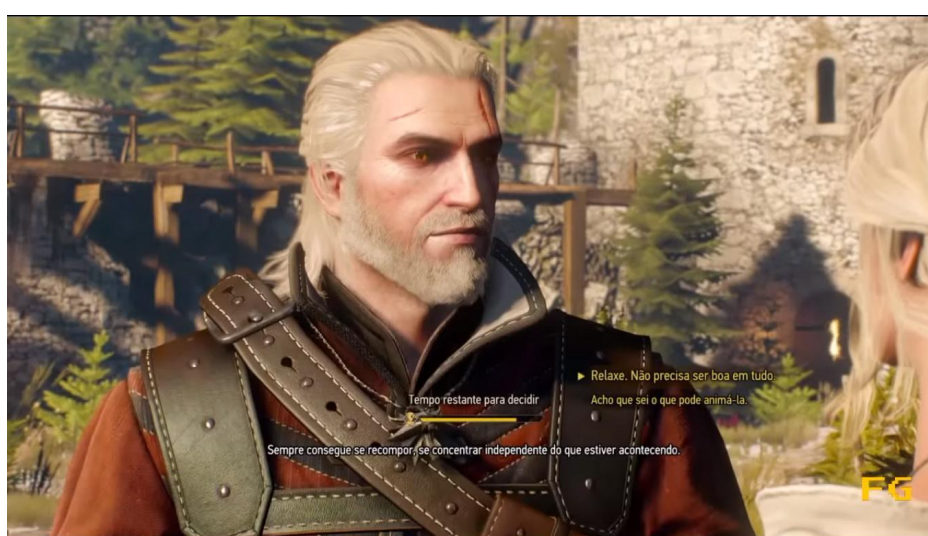


Figura 74 – Decisões que modificam o curso da narrativa de forma decisiva.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

The Witcher faz com que pratiquemos nossas habilidades sociais, mesmo sendo jogado por apenas um jogador, por envolver muitos diálogos com personagens, havendo a possibilidade de persuadi-los com magia e/ou dinheiro. Em muitas situações de negociação ao longo do jogo, o jogador se vê envolvido em situações em que precisa analisar o contexto que está inserido para solicitar mais dinheiro para realizar uma tarefa. Na figura 75, vemos o momento em que Geralt negocia um contrato de trabalho de caçada de monstro com um transeunte. Nesse momento, o jogador precisa usar de habilidades mentais para que possa persuadir e conseguir mais dinheiro, o que poderá ajudar futuramente.



Figura 75 – A negociação de contratos com um transeunte.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Como podemos perceber, a ferramenta da habilidade é importante pois através dela conseguimos analisar se o jogo faz com que o jogador trabalhe suas habilidades, principalmente mentais, e se de alguma forma o uso delas modifica o território simbólico fazendo com que ele se torne único através da experiência de cada jogador. São essas escolhas que delimitam a próxima ferramenta utilizada pelo leitor jogador, pois a ferramenta da probabilidade, nos permite entender como essas escolhas produzem os finais diferentes da narrativa do jogo, fechando o processo de territorialização e transformando a experiência do jogador em única e singular.

4.4.2.6 PROBABILIDADES

Como bem aponta Schell (2011), a probabilidade é uma das partes mais importantes da mecânica, pois é a onde todos os elementos anteriores da mecânica interagem. Se o ponto forte da probabilidade são as incertezas e consequentemente as surpresas geradas por ela, *The Witcher Wild Hunt* é especialista nelas. Seus 36 finais possíveis fazem com que o jogador fique totalmente atento a todas as escolhas que faz ao longo da jornada, e se for mais ávido a ter uma experiência pura, sem ler nada ou buscar informações sobre quais escolhas fazer, consegue ser surpreendido em cada ponto da história do jogo.

As escolhas do jogador fazem com que sejam possíveis diferentes finais para os personagens⁴¹. Na lista abaixo, vemos os finais possíveis e que podem ser alterados ao longo da narrativa através das escolhas do jogador. Alerta ao leitor/jogador: cuidado ao ler dessa parte em diante, pode estragar sua experiência ao jogar, caso seja um jogador ávido por surpresas, se for seu caso, pule para o item 3.8:

- 3 possíveis finais para Ciri (filha adotiva de Geralt);
- 3 possíveis finais para o comando dos Reinos do Norte;
- 3 possíveis finais para Geralt;
- 3 possíveis finais para o comando de Skellige (Reino pertencente aos reinos do norte);
- 2 opções para o imperador Emhyr e a cidade de Nilfgaard;
- E vários extras, como os finais de Triss e Yennefer, personagens coadjuvantes do jogo.

Para se ter uma ideia das probabilidades do final de cada personagem, exemplificaremos como as escolhas do jogador ao longo da narrativa mudam o final proposto para a personagem Ciri:

1. Como você confortou Ciri durante a missão “Sangue no Campo de Batalha”;
2. Se você visitou ou não o Imperador na missão “Sangue no Campo de Batalha”;
3. Se você aceitou ou não o dinheiro de Emhyr, quando foi levá-la (quem? Ciri?) até ele na missão “Sangue no Campo de Batalha”;
4. Se você acompanhou Ciri ou não para falar com as feiticeiras da Estada na missão “Preparativos Finais”;
5. Como você reage quanto Ciri perde a cabeça durante a missão “A Criança do Sangue Ancestral”;
6. Se você levou Ciri até o túmulo de Skjall’s como resultado da missão “Criança do Sangue Ancestral”;
7. O quanto você completou a corrente de missões: “Olho por Olho”, “Um Plano Letal”, “A Mais Procurada da Redânia” e “Motivo de Estado”.

Um dos três finais possíveis (o mais triste na opinião da comunidade de jogadores), é o final onde Ciri acaba morrendo. Para que esse final seja possível, listamos abaixo as escolhas que o jogador deve fazer em cada uma das sete missões listadas acima:

⁴¹ Publicada pelo site “Witcher Br” em 30 de junho de 2015. Intitulada “The Witcher 3: Wild Hunt - Finais possíveis e como chegar a eles [SPOILER!]”, a matéria está disponível em: < <http://www.witcherbr.com/2015/06/the-witcher-3-wild-hunt-finais.html> >. Acesso em: dez. 2018.

1. O jogador precisa dizer a Ciri: “*Relaxa, você não precisa ser boa em tudo*”, quando estiver confortando ela na missão “Sangue no Campo de Batalha”;
2. Se o jogador não for visitar Emhyr com ela, essa opção não abre: Escolha visitar Emhyr durante a missão “Sangue no Campo de Batalha”, e escolham “*Definitivamente preciso mais do que você*” para aceitar o pagamento por ter levado Ciri a ele;
3. Acompanhar Ciri durante a conversa que a Estada das Feiticeiras quer ter com ela, na quest Preparativos Finais
4. Diga a Ciri: “*Acalme-se*”, quando a personagem perder a cabeça na missão “A Criança do Sangue Ancestral”
5. Diga a Ciri: “*Não há tempo para isso*”, quando Ciri pedir para visitar o túmulo do Skjall no final da missão “A Criança do Sangue Ancestral”.

Como o leitor/jogador pode perceber, exemplificando apenas uma das possibilidades dos três finais possíveis de uma personagem dentro dos 36 finais possíveis de toda a narrativa, a probabilidade de o jogador se surpreender e ter uma experiência completamente diferente de qualquer jogador do mundo em The Witcher Wild Hunt é enorme, fazendo com que se concretize o objetivo de ser uma experiência única.

4.4.3 A NARRATIVA DE THE WICHTER WILD HUNT

Ao ser introduzido na narrativa de The Witcher Wild Hunt, o jogador é apresentado a um vídeo ilustrado que conta com a narração do texto.

“Vejo que viera até mim... famintos... com medo.... Agarrando seus bebês junto ao seio. O imperador Emhyr trouxe suas legiões para nossas terras.... Cercaram cada fortaleza daqui até as Montanhas Azuis. Feroz e colérico, ele morde e arranca nossos pedaços. Homens do Norte, vocês estão diante do abismo! Seus reis falharam, então agora se voltam aos Deuses! Mas vocês não imploram? Não se ajoelham até manchar os cabelos de cinzas? Pelo contrário, gritam: “Porque os deuses nos abandonaram?” Devemos pensar nos testes que falhamos há muito tempo! No passado, o nosso mundo se entrelaçou com outro no que os estudiosos chamam de Conjunção das Esferas... Os Deus permitiram que forças profanas corrompessem os nossos domínios. A cria daquele cataclisma foi a força nefasta chamada de magia... Mas nós não a banimos! Pelo contrário, estudamos a vil arcana em busca de poder e fortuna! E os monstros à nossa porta... os fragmentos profanos da Conjunção?... os trolls... os devoradores de cadáveres... os lobisomens? Erguemos nossas espadas contra eles? Ou deixamos que outros cuidem desse

fardo? Aqueles bruxos... Crianças perdidas que aprenderam as vis feitiçarias, seus corpos modificados através de rituais blasfemos. Criados para matar monstros, não sabem diferenciar o bem do mal. A chama da humanidade há muito se apagou em seu meio. Sim, seus números diminuíram com os anos. Mas alguns ainda percorrem nossas terras, trocando trabalho de sangue por dinheiro. Até hoje, eles nos envergonham com sua existência! O Norte sangra, fustigado pela guerra. As batalhas são o açoite dos deuses, punição por nossos pecados! E não esqueçam dos horrores, os flagelos do além do mundo! A Caçada Selvagem toma os céus a cada lua cheia! Os cavaleiros negros levam nossas crianças para terra desconhecidas! Alguns dizem que anunciam uma segunda Conjunção! Podemos traçar uma rota de volta para a luz? Encontraremos forças para banir os magos dos nossos reinos? Unir ao redor do calor do Fogo Eterno? Está chegando a hora da espada e do machado! Ninguém irá lutar nessa guerra por nós! Está chegando o tempo da loucura e do desprezo!” Profeta desconhecido do Fogo Eterno. (Transcrito pelo autor do vídeo de apresentação do jogo).

Na figura 76, um frame retirado que demonstra a estética do vídeo e que mostra como o Reino do Norte está em pedaços.



Figura 76 – Vídeo de apresentação inicial do jogo.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Logo após esta apresentação, o jogador assiste a um vídeo em computação gráfica que demonstra uma enorme batalha justaposta com Geralt e Vesemir; ele busca o paradeiro de Yennefer nos destroços da batalha. (Figura 77)



Figura 77 – Sequência de vídeo que localiza o jogador no ponto inicial do jogo.
Fonte: Capturada do jogo pelo autor.

Toda a narrativa de *The Witcher Wild Hunt* se desenrola diretamente após os acontecimentos do segundo jogo. Geralt recupera sua memória e parte em busca das bruxas Yennefer e Ciri em uma aventura que promete ser grandiosa.⁴²

O mundo está um caos após o ataque do temido império de Nilgard que devastou os Reinos do Norte. No meio a tanta destruição, um novo mal aparece, um mal obscuro e ainda mais mortal. Nenhum conflito anterior e nenhum comandante de qualquer Reino entende o que está por vir através da Wild Hunt (A caçada Selvagem); são espectros que perturbam a humanidade e trazem sofrimento para o mundo. Mas dessa vez, a Wild Hunt está em busca de uma pessoa, a menina que tem o sangue ancestral, para utilizar seus poderes de manipulação do tempo e do espaço. Esta menina é Ciri, a filha adotiva de Geralt e filha biológica de Emhyr var Emreis, imperador de Nilfgaard. Ele convoca Geralt para uma missão: encontrar sua filha,

⁴² Publicada pelo portal “Voxel”. Intitulada “The Witcher Wild Hunt”, a matéria está disponível em: <<https://www.arkade.com.br/cd-projekt-red-resolve-manha-ganhar-dinheiro-facil-witcher>>. Acesso em: dez. 2018.

para transformá-la em imperatriz. Acaçada selvagem, fez com que surgissem vários rumores do paradeiro de Ciri, considerada até então como morta.

Neste percurso, se desenrola toda a narrativa de *The Witcher Wild Hunt*. Conspirações de assassinato, assassinatos, encontro com magos, ferreiros, armeiros, bruxas, reis e rainhas e reencontro com vários antigos amigos constroem o caminho da narrativa de *Witcher*. O jogador projetado em Geralt vivencia uma história complexa e profunda, com escolhas que geram ramificações em vários níveis, perpassando os objetivos principais e secundários que por várias vezes se entrelaçam em mais de 200h⁴³ de jogo possíveis, se o jogador fizer tudo que lhe é permitido fazer no universo do jogo.

4.4.4 A ESTÉTICA DE THE WITCHER WILD HUNT

Nada do que foi analisado até aqui pelo artefato, teria sentido sem a estética, pois é ela que faz com que o espaço aonde os territórios virtuais foram construídos cheguem aos olhos do jogador de forma crível com todo o universo criado para o jogo. A estética do jogo expressa todos os sentidos (aparências, sons, cheiros e sabores) que serão vivenciados pelo jogador projetado no avatar de Geralt. Isto possibilita que o processo de imersão e projeção seja facilitado.

The Witcher Wild Hunt chega nas mãos dos jogadores um ano e meio após o lançamento de uma nova geração de consoles e não decepciona, tamanha a beleza do universo criado, com um mundo aberto com paisagens de tirar o fôlego e com uma riqueza de detalhes antes nunca vista em um mundo tão vasto. Cada reino visitado, conta com uma característica e representações de paisagens com diferenças climáticas extremamente ricas em detalhes. Como uma pequena amostra disso, podemos perceber na figura 78 a beleza empregada na criação das paisagens das regiões, a quantidade de detalhes e a vastidão dos lugares que podem ser visitados pelos jogadores na pele do bruxo.

⁴³ Publicada pelo portal “IGN Brasil” em 31 de março de 2015. Intitulada “*The Witcher 3: wild hunt tem mais de 200 horas de duração*”, a matéria está disponível em: < <https://br.ign.com/the-witcher-3/2761/news/the-witcher-3-tem-mais-de-200-horas-de-duracao> >. Acesso em: dez. 2018



Figura 78 – A vista área da cidade de Novigrad e o clima gélido das Ilhas Skellige.
Fonte: <http://witcher.wikia.com>

Schell (2011) aponta a importância da presença de artistas dentro do processo de criação de jogos, principalmente na criação de artes conceituais. No site da desenvolvedora do jogo ou até mesmo nos livros oficiais publicados, encontramos diversos exemplos de artes conceituais criadas no desenvolvimento de *The Witcher Wild Hunt*. Na figura 79, a primeira imagem mostra uma arte conceitual de Geralt dentro de uma taberna. A segunda, mostra Geralt e Yennefer chegando em uma cidade em chamas.



Figura 79 – Artes conceituais de *The Witcher Wild Hunt*.
Fonte: <https://www.kotaku.com.au/2016/04/theres-witcher-work-needs-doing/>

O jogo com uma estética bem construída, como a de *The Witcher Wild Hunt*, contribui consideravelmente para o processo da projeção, pois através da riqueza de detalhes do território simbólico que o jogador vivencia projetado no avatar, contribui para que a imersão seja propiciada de maneira satisfatória. Fazer com que todos os processos de mecânica, narrativa e estética se mantenham não é nem um pouco fácil, e isso fica a critério de uma tecnologia que as vezes passa despercebida, mas é de fundamental importância para que a imersão seja realizada de maneira fluida e a projeção efetuada com sucesso.

4.4.5 A TECNOLOGIA DE THE WITCHER WILD HUNT

A ferramenta da tecnologia, analisada sob os olhos do artefato, mostra ao leitor jogador o que é preciso para se manter uma experiência única de pé. Com um universo tão grandioso como o de The Witcher, não bastaria uma tecnologia simples para que tudo pudesse funcionar da melhor maneira possível. Com um mundo 25 vezes maior que o segundo jogo da franquia, The Witcher Wild Hunt tem como base a engine RED engine 3⁴⁴, contruído pela própria CD Project Red. Diferente do segundo jogo, no terceiro é possível escalar montanhas com um novo movimento de salto, nadar debaixo de água, viajar por barco e cavalgar de uma ponta do mapa à outra. Como seria de esperar, tais avanços descartam o desenvolvimento do jogo nos consoles da geração anterior o Playstation 3 e o Xbox 360.

O lançamento de The Witcher 3 já foi dentro da nova geração de consoles, a oitava, o que possibilitou um uso de consoles mais poderosos para rodar o jogo. Sua primeira aparição em formato de gameplay foi na E3 do ano de 2014 que demonstra a caçada a um Grifo, um dos monstros mais marcantes do jogo.

Uma das maiores dificuldades no lançamento do jogo para as plataformas da oitava geração, é o balanceamento entre Xbox One, Playstation 4 e computadores. Jhon Mamais, produtor executivo do jogo, em entrevista ao site Eurogamer de Portugal também na E3 de 2014, comentou que os principais pontos de esforço para o balanceamento das três plataformas, foram na criação das sombras dinâmicas, que segundo o produtor os efeitos de pós-processamento são trabalhosos de serem feitos. Abordou também o uso de uma IDL dinâmica, um tipo de linguagem de descrição de interface usado para permitir que todas as partes do motor todo jogo, incluindo soluções intermediárias, funcionassem em conjunto. O produtor comentou sobre o uso de uma renderização por física o que tornava a simulação de água muito interessante que reage as condições climáticas, portanto, as ondas poderiam ficar mais agitadas no verão do que no inverno.

Na entrevista, Mamais deixou claro que trabalhar na produção do jogo para Xbox One usando o Direct X 11 facilitava no trabalho em conjunto com o computador e enfatizou a dificuldade de se trabalhar na portabilidade do jogo para Playstation 4, mas deixou claro que era difícil, mais não impossível. Destacou também o uso do Plugin Umbra 3 que proporciona “[...] a renderização de geometria em cada plataforma é gerida com base na visibilidade. Detalhes tais como edifícios e floresta são abatidos de forma dinâmica quando tapados por outro

⁴⁴ Publicada pelo portal “Euro Gamer” em 13 de julho de 2014. Intitulada “Análise Tecnológica: The Witcher 3: Wild Hunt”, a matéria está disponível em: < <https://www.eurogamer.pt/articles/digitalfoundry-2014-the-witcher-3-analise-tecnologica>>. Acesso em: dez. 2018

objeto. É uma forma eficiente de gerir o detalhe ao longo da vasta paisagem(...)" (JOHN MAMMAIS em entrevista a Euro Gamer PT).

Todo esforço na criação de um terreno tão vasto, fez com que a produtora trabalhasse em novas animações para o avatar de Geralt, que agora corre, pula, escala e nada, aproveitando bem a verticalidade dos terrenos criados para o jogo. As animações foram produzidas utilizando o tipo de animação IK (inverse kinematics) evitando assim movimentos pré programados como no segundo jogo da franquia. O design dos personagens também ganhou um trabalho exclusivo, tanto para os avatares principais do jogo quanto para os NPCs, com mapeamento de tons e skin shaders que aumentam muito o realismo das faces nos movimentos. Esse cuidado com os detalhes fica evidente nos movimentos do cabelo e roupas de Geralt quando viaja cavalgando no Carpeado. O jogo apresenta um ciclo dia e noite, que faz parte de estratégias na caça a monstros que só aparecem em determinados horários do dia, aumentando ainda mais a complexidade do mundo do jogo.

Com a evolução gráfica dos videogames, gera-se uma concorrência, seja pela própria fabricante ou pelos fans que defendem a marca, para saber em qual plataforma o jogo tem a melhor resolução versus sua tecnologia. Com a evolução rápida dos consoles desde que foi lançado, The Witcher já está presente em 5 plataformas, são elas: Playstation 4, Xbox one, Playstation 4 Pro, Xbox One X e Pc's.

Tudo que foi analisado pelos olhos do artefato, não funcionaria se não contasse com uma tecnologia em seu background que mantivesse tudo funcionando e proporcionasse a criação de um mundo vasto e cheio de nuances como o de The Witcher Wild Hunt.

5 CONCLUSÃO

Como todo bom jogo, no fim, o jogador é surpreendido por uma cena que demonstra o fechamento da narrativa na qual ele se propôs a percorrer. Depois de uma longa jornada, na qual o leitor/jogador se propôs a participar do desafio da criação de um artefato que desse conta de um translado conceitual entre território cultural e território virtual, enfim é chegado o final da nossa aventura.

Analisar um objeto de estudo com tamanha subjetividade e que configura uma experiência tão única para cada pessoa que a vivência, não é de modo algum fácil, mas *The Witcher Wild Hunt* (considerado por muitos um dos maiores jogos de todos os tempos, da minha vida com certeza é) conseguiu nos nortear em busca do objetivo final. Além disso, abriu ainda mais as minhas perspectivas para que as pesquisas que tentam responder como a experiência singular de se jogar um jogo de videogame são construídas e de que maneira ela altera o jogador e é alterado por ele, sigam em frente.

A discussão que deu o ponto pé inicial a este trabalho, que debate a influência dos jogos em casos de violência pelo mundo todo, de tempos em tempos, volta à tona. Depois de alguns atentados com arma de fogo nos EUA, o mais recente e grave ocorrido na escola Marjory Stoneman Douglas, em Parkland na Florida, em 2018. O adolescente Nikolas Jesus Cruz, de 19 anos, um ex-aluno que foi expulso por indisciplina, abriu fogo com um fuzil AR-15 dentro e fora da escola. Ele vitimou 17 pessoas e feriu 15, o que fez com que o atentado superasse, em número de vítimas, o famoso massacre de Columbine, reacendeu a discussão que envolve videogames e violência. O presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, em entrevista ao canal de TV CNN⁴⁵, disse que a violência em filmes e jogos de videogame estão “moldando o pensamento dos jovens”.

Seguindo essa linha de raciocínio, o presidente resolveu convocar uma reunião com representantes da indústria dos videogames para falar sobre a violência nos jogos⁴⁶, onde exibiu um vídeo com cenas de jogos violentos fora do contexto que estavam inseridos e os representantes da indústria apresentaram pesquisas que demonstram estudos que mostram que não existe certeza científica sobre a influência dos jogos sobre a mente do jogador. Até o

⁴⁵ Publicada pelo portal “IGN Brasil” em 23 de fevereiro de 2018. Intitulada “Trump: violência em filmes e games está 'moldando o pensamento dos jovens'”, a matéria está disponível em: <<https://br.ign.com/donaldtrump/59006/news/trump-violencia-em-filmes-e-games-esta-moldando-o-pensamento>>. Acesso em: mar. 2018.

⁴⁶ Publicada pelo portal “IGN Brasil” em 9 de março de 2018. Intitulada “Confira como foi a reunião de Trump com representantes da indústria dos videogames”, a matéria está disponível em: <<https://br.ign.com/donaldtrump/59611/news/confira-como-foi-a-reuniao-de-trump-com-representantes-da-in>>. Acesso em: mar. 2018.

momento do fechamento deste trabalho, nada ainda foi resolvido pelo governo Americano, que com essa atitude, desconsidera o órgão classificador de idade indicativa que regula o que adolescentes podem consumir, ficando a critério dos pais não deixar que certo tipo de conteúdo chegue em suas mãos.

Toda a discussão e referencial teórico aprofundados no presente trabalho, tem como objetivo servir de base, um primeiro degrau, para que em pesquisas posteriores, possam ser usados como abertura para uma discussão que se aprofunde mais na relação que nós acreditamos que possa responder o questionamento sobre a influência dos jogos na psique humana. Esse primeiro degrau, passa pela identificação da existência ou não de uma projeção identitária do jogador no avatar, já que o que muito se comenta em casos de violência, como o recente massacre na florida, que teria ocorrido uma confusão entre o real e o virtual, sendo possível assim, ao adolescente, fazer o que faz nos jogos no mundo real, o que também é indicado em casos como o do jovem Marcelo Pesseghini e do emblemático massacre de Columbine anteriormente citados. Justamente por isso, identificar a construção do território virtual em jogos de videogame se faz tão relevante para o prosseguimento das pesquisas nessa linha.

Como o leitor/jogador pode perceber ao longo dos níveis da leitura/jogo, à medida que a tecnologia avança, e a tendência é que avance ainda mais, principalmente em produtos de entretenimento com a massificação da tecnologia da realidade virtual, construir territórios simbólicos fidedignos, que servem como base para narrativas cada vez mais grandiosas e envolventes, que encantam jogadores por todo mundo, faz com que os universos criados no ciberespaço se tornem cada vez mais ricos em detalhes, dessa maneira, potencializam o fator da interação e da imersão através da interface dos consoles de mesa. O leitor/jogador, através dos exemplos apresentados no presente trabalho, percebeu que esses territórios simbólicos sempre estiveram presentes nos jogos, mas a partir do momento que o olhar se volta para eles por uma perspectiva territorial, como fizemos com *The Witcher Wild Hunt*, o leque de possibilidades de olhares sobre essa mídia interativa que encanta pessoas por todo mundo, aumenta consideravelmente.

Por isso nasce a Pêntade Territorial de Jogos. A partir da identificação da construção de um território virtual em um determinado jogo, ela permite que jogos possam ser analisados levando em consideração a forma como uma nova vivencia única de jogar, faz com o que o jogador passe pelo processo de multiterritorialização a cada nova experiencia que se propõem vivenciar em jogos de videogame. Esse processo, que não é simples, deve ser analisado desde o momento em que o jogador toma posse do jogo, seja por meio físico ou digital, e como o jogo faz a condução e introduz o jogador nesse novo território simbólico que ele foi inserido.

Em *The Witcher Wild Hunt*, podemos perceber que desde o momento que o jogador começa a receber informações do lançamento do jogo, ele começa a compreender que está entrando em um universo vasto e grandioso, cheio de nuances culturais e tradições, e que através da forma que ele é introduzido neste novo mundo, por meio dos tutoriais iniciais e a forma como eles são construídos para a experiência do jogador, o processo de interação e imersão propiciam uma projeção no avatar de Geralt que faz com que seja possível a criação dos territórios virtuais a partir da territorialização nos diversos espaços recheados de territórios simbólicos do jogo.

Todo bom jogo pede uma continuação. Acreditamos firmemente que este primeiro, dessa nova franquia que acaba de ser lançada, seja o início promissor de muito mais que apenas uma trilogia, pois muitas perguntas ainda precisam ser respondidas: Jogos com uma narrativa mais linear, onde os jogadores são “conduzidos” do começo ao fim pelos seus desenvolvedores permitem uma projeção tão acentuada como jogos de mundo aberto ou RPG’s? Será mesmo que essa projeção pode causar uma confusão identitária, fazendo com que um jogador realize ações no mundo real que só poderia fazer no virtual? Territórios virtuais configurados nos jogos, principalmente utilizando a realidade virtual, podem trazer as mesmas sensações de experiência que as vivências reais? E muitas outras que não param de fervilhar no fim dessa primeira jornada

Como alguns autores mencionaram durante nossa leitura/jogo, quanto mais conteúdo tivermos do universo que estamos adentrando, mais reforçada é a sensação de imersão propiciada. Então, fique ligado leitor/jogador, pois nossa aventura está apenas começando! Nos vemos nos próximos jogos!

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos digitais, cidade e (trans) mídia: a próxima fase**. Curitiba: Appris. 2015.
- BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. 2007. 49f. Dissertação (Mestrado em Informática) - Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo. 2008
- BITTENCOURT, João Ricardo. **Uma nova concepção para a criação de jogos educativos**. 2007. 36f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, 2007.
- BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis: Novas Ideias. 2008.
- CASOS DE POLICIA. **Cidade Alerta**. São Paulo: Record, 6 de agosto de 2013. Programa de TV.
- CLAVAL, Paul. O território na transição da pós-modernidade. In: ALMEIDA, M. G. de; ARRAES, T. A. (Orgs.). **É geografia é Paul Claval**. Goiânia: FUNAPE, 2013. p.122-143
- COSTA, F. R. da; ROCHA, M. M. Geografia: conceitos e paradigmas – Apontamentos preliminares. **GEOMAE**, Campo Mourão, v. 1, n. 2, p. 25-56, jul./dez. 2010.
- CORREA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (Orgs). **Introdução à Geografia Cultural**. 3. ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010. p. 19-27; 63-146.
- CLAVAL, Paul. Uma, ou algumas abordagem (ns) cultural(is) na Geografia Humana. In: SERPA, A. (Org.). **Espaços Culturais: vivências, imaginações e representações**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 13-32.
- CLUA, Esteban Walter Gonzales. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. 2008. 49f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Departamento de informática, Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2008.
- CLUA, Esteban Walter Gonzales. **Uma nova concepção para a criação de jogos educativos**. 2008. 36f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Departamento de informática, Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2008.
- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame**. Perdizes, São Paulo: Alameda 2008.
- DIMÉO, Guy. Composantes spatiales, formes et processus géographiques des identités. **Annales de Géographie**, Paris, v. 113, n. 638-639, p. 339-362, 2004..
- ADAMS, Rollings, E.; DE SOUZA REIS JUNIOR, Ademar; T. NASSU, Bogdan; ANTONIO JONACK, Marco. **Um Estudo Sobre os Processos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (Games)**. 2002. 29f. Dissertação - DInf - Departamento de Informática, Universidade Federal do Paraná, Curitiba. 2002.

FLAUSINO, Rodrigo. Disponível em: < <http://www.rodrigoflausino.com/blog/> > Acessado em 28 de maio de 2008.

HAESBAERT, R. Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade. In: **Seminário internacional sobre múltiplas territorialidades**, 1, 2004. 1º Seminário Nacional sobre múltiplas territorialidades. Porto Alegre: UFRGS, 23 set. 2004. Disponível em: <http://w3.msh.univtlse2.fr/cdp/documents/CONFERENCE%20Rogerio%20HAESBAERT.pdf>. Acesso em: 22 maio 2009.

HAESBAERT, R. Hibridismo, Mobilidade e Multiterritorialidade numa Perspectiva Geográfico-Cultural Integradora. In: SERPA, A., (Org.). **Espaços culturais: vivências, imaginações e representações**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 393-419.

HAESBAERT, R. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

HAESBAERT, R. Território e multiterritorialidade: um debate. **GEOfrafia**. Rio de Janeiro, v. 9, n. 17, p. 19-46, 2007.

HAESBAERT, R.; LIMONAD, E. O território em tempos de globalização. **Etc, espaço, tempo e crítica**. Rio de Janeiro, v. 1. n. 2, p. 39-52, 2007.

HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari. **GEOfrafia**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 7, p. 7-22, 2002.

HAESBAERT, Rogério. **Dos múltiplos territórios à multiterritorialização**. In: Seminário Nacional sobre Múltiplas Territorialidades. Porto Alegre: UFRGS/ULBRA/AGB, 2004.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: Do "Fim dos Territórios à Multiterritorialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil 2006.

HAESBAERT, Rogério. Hibridismo, Mobilidade e Multiterritorialidade numa Perspectiva Geográfico-Cultural Integradora. In: SERPA, A., (Org.). **Espaços culturais: vivências, imaginações e representações**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 356-393.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela; MAROJA, Rodrigo. **Armas de diversão em massa. Superinteressante**, São Paulo: Junho, 2003. Disponível em: Acesso em: 02.02.2018.

KUSHNER, David. **O grande fora da lei: A origem do GTA**. São Paulo: Darkside, 2001.

LEVY, P. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEMOS, A. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (Orgs.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

LEFEBVRE, Henry. **La Production de l'Espace**. Paris: Anthropos [1974] 1986.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo game: História, Linguagem e Expressão Gráfica – do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem**. São Paulo: Blucher, 2010.

MAIO, Ana Zererino Ferreira. **Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação**. 2005. 223 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

MARTINO, L. M. S. A área dos Estudos Culturais: consenso genealógico e indefinição epistemológica. **Comunicação e Sociedade**. São Bernardo do Campo, v.33, n. 57, p. 79-101, 2012.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PINO, Ivany Rodrigues. **Linguagens Tecnológicas e Educação: Construção de Ambientes de Aprendizagem**. Disponível em: <http://lite.fae.unicamp.br/sapiens/> Acesso em 26 de maio de 2008.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

RECUERO, Rebeca da Cunha. **O lugar no espaço virtual: Um estudo etnográfico sobre as recreações de territórios do mundo concreto no *Second Life***. 2010. 263f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade do Vale do Rio do Sinos, São Leopoldo, 2010.

REZENDE, Júlio Francisco Dantas de. **Crônicas da virtualidade**. São Paulo: Editora e-papers, 2008.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos 30: Tecnologias de comunicação e subjetividade**, Rio de Janeiro, v. 16, p. 84-96, 2009.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In:

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHULTZ, Duane P.; SCHULTZ, Sydney Ellen. **História da psicologia moderna**. 10. ed. São Paulo: Cengage do Brasil, 2014.

SCHELL, Jesse. **A arte de Game Design – O Livro Original**. Tradução Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC.

SUPERDATA RESEARCH, **Games data and market research**. Disponível em: <<http://www.superdataresearch.com>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

UBISOFT. **A franquia Assassin's Creed**. Disponível em: < <https://www.ubisoft.com/pt-BR/>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônico**. Teresópolis: Novas ideias, 2010.

7 ANEXOS



Figura 1- Na imagem, o gameplay de Breakout, jogo que tanto fascinou Sudnow.
Fonte: <https://en.wikipedia.org>



Figura 2- As diferenças herdadas por Alice no país das maravilhas na conversão das mídias
Fonte: <http://www.dreadcentral.com> e <http://www.endlessbacklog.com>



Figura 3- A heroína dos jogos de videogame Lara Croft nos primórdios, com o avatar todo produzido com baixa quantidade de polígonos, o que dá a sensação de forma “quadrada” ao personagem
Fonte: <http://forum.bodybuilding.com>

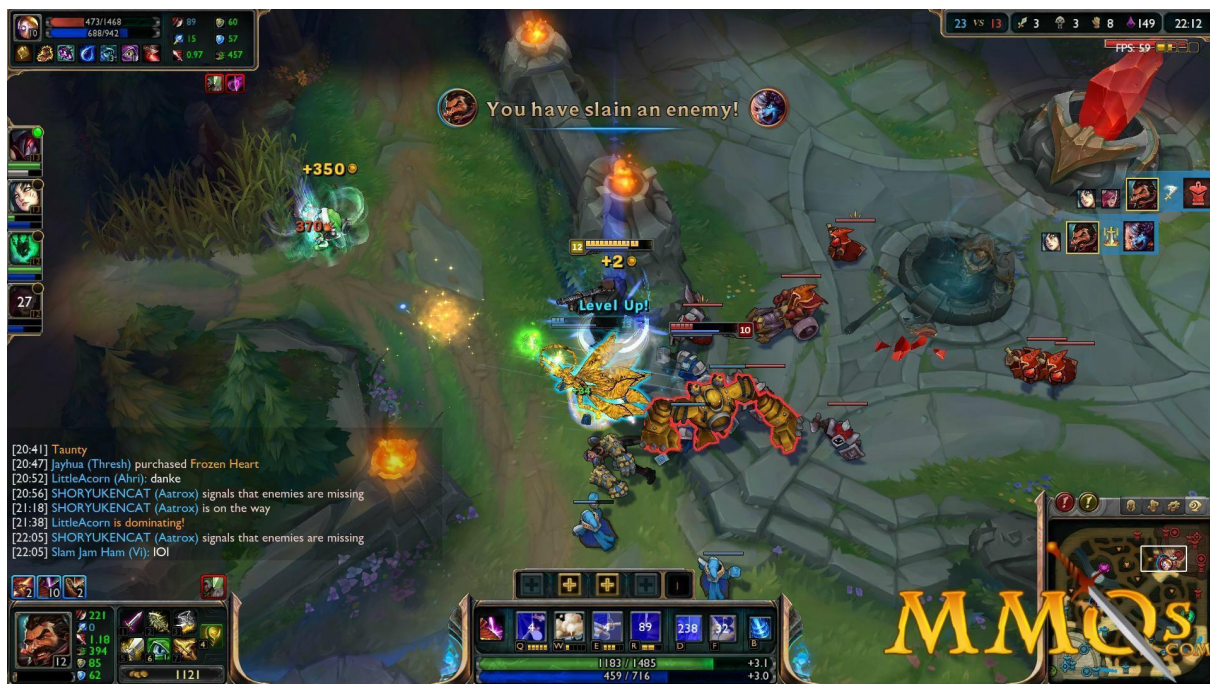


Figura 7 - League Of Legends é um mmmorpg, sucesso mundial que ajudou a elevar o status dos videogames a um esporte virtual. Sua interface virtual é bem elaborada, contando com vários elementos.

Fonte: <https://cdn.mmos.com>



Figura 10 - Em Watch Dogs 2, o jogador se projeta em Marcus Holloway, um hacker que quer libertar a baía de São Francisco do controle da tecnologia.

Fonte: <https://www.product-reviews.net>



Figura 12 - Na ordem da imagem: Shadow OF Colossus, ICO e Super Metroid.
Fonte: <https://pt.videogamer.com>, <http://br.ign.com> e <http://www.gamekyo.com>



Figura 18 – Na imagem o personagem principal de Metal Gear Solid.
Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/FR1eYW8PLqM/maxresdefault.jpg>



Figura 19 – Imagem promocional de Beyond Two Souls.
Fonte: https://orig00.deviantart.net/7847/f/2013/193/8/e/untitled_drawing_by_acersense-d6d7kxw.png

8 ANEXO B

Tabela 2 – Tradução nossa da divisão apresentada pelos autores Rollings e Morris (2004) como principais funções dentro da cadeia de produção do processo de Game Design.

REPARTIÇÃO	FUNÇÃO
Gestão e Design	Planejamento de software Arquiteto principal Gestor de projeto Designer de games
Programação	Programador principal Programador
Arte	Artista principal Artista
Música e diversos	Músico Técnicos de efeitos sonoros Técnicos variados (como captura de movimento)
Suporte e garantia de qualidade	Suporte técnico Líder QA Líder técnico Testador de jogo Técnico de suporte